ENCYCLOPEDIA

SHINING FORCE II

シャイニング・フォースII 古えの封印百科

株式会社ソニック
高橋宏之 責任編集

本書独占！だれも解けなかった4大SECRETが、今明かされる
巻頭㊙ふくろとじ／究極の謎全公開！

シャイニング・フォースII 古えの封印百科

交響組曲　シャイニング・フォースII

音楽CDプレゼント!!　30名

『シャイニング・フォースII』のメインテーマ曲「甦える光の戦士」ほか、全12曲収録の『交響組曲／シャイニング・フォースII』が、パイオニアLDCより発売中です（税込3000円）。このCDを抽選で30名の方にプレゼントいたします。希望の方は官製はがきに下の応募券を貼り、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書き、下記までお送りください。

〈あて先〉〒101―01
千代田区一ツ橋
２～３～１　小学館
第八編集部マルチ
ＳＦII音楽ＣＤ係
〈しめきり〉
1994年２月28日
※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

きりとってはがきにはる

交響組曲
シャイニングフォースII
応募券
小学館

SHINING FORCE II

今,暴かれる「シャイニング・フォースⅡ」究極の謎!!

SECRET 1 "隠された戦士"を発見!!

SECRET 2 未知なる武器を作り出す「ドワーフの鍛治屋」

SECRET 3 絶対見つけられない"隠しアイテム"大公開

SECRET 4 "超極秘戦闘フィールド"の究極バトル

▶おまけ・かくしモード情報◀

このゲームには、「スペシャルターボ」「敵操作」「味方オート」「ゲームクリア」の4つの隠しモードがある。「SEGA」のタイトルが画面右から出てきて消えるまでに、✚を上、下、上、下、左、右、左、右、上、右、下、左、上の順に押し、最後にBを押す。成功すると音が鳴るので、すぐにスタートを押したままにし、魔女が案内するファイル選択画面をやりすごそう。あとは、各項目を「はい」「いいえ」で選ぶだけなのだ。

注意!! この「袋とじ」は、ゲームの後半で必要になってから、右はしをハサミで切ってお読みください。

SECRET1 “隠された戦士”を発見!!

■絶対仲間に入れたいキャラクター

フィルダー

場所▶トリスタン

仲間にするためには、かなり手のこんだ過程をクリアしないといけない。まず、「ビドー国」で鳥人の母親が自分の子供を〝高い高い〞状態、つまり、あやしているイベントを見なければならない。そのまま物語を進めていき、ミトゥラ神殿の戦いに挑む。敵のボス「ザルバード」を倒した後に、「トリスタン」で「フィルダー」を見つけよう。そうすれば、仲間になってくれるのだ。

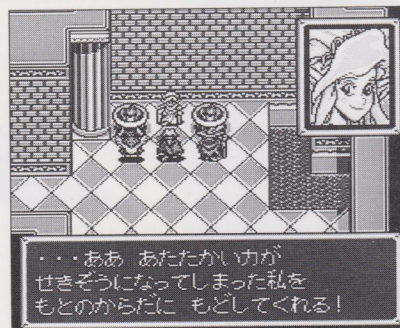
実はこの「フィルダー」、「ビドー国」で出会った小鳥なのだ。あっという間に成長して、仲間になる頃には、鳥人の立派な大人になっている。

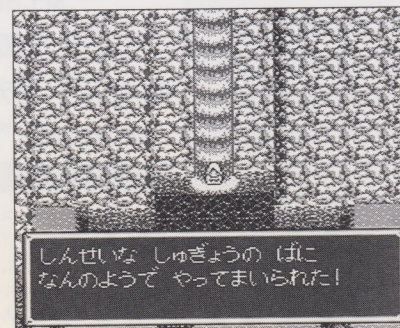
リンダ

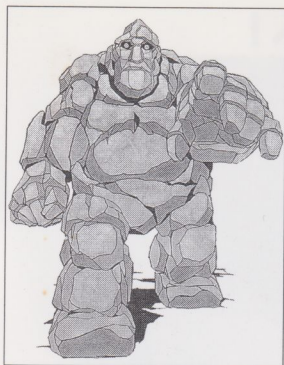
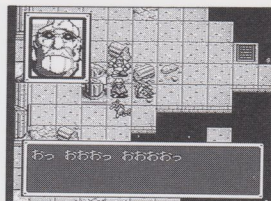
場所▶ミトゥラ神殿

「ミトゥラ神殿」の「ザルバード」戦闘には、もうひとつ大事な仲間を味方にできるイベントが隠されている。戦いの後、神殿の右側にある部屋で語り部(かたりべ)の話を聞いて、多くのプレイヤーは「トリスタン」に戻ってしまうだろう。しかし、それではいけない。神殿の左側にある部屋にも入ろう。入口近くにいる１体の石像を「調べる」のだ。すると、ミトゥラ神から使命を受けた「リンダ」というソーサラーが出現するはずだ。

「リンダ」は仲間になったとき、「グランス島」に渡るための情報も提供してくれる。

シーラ

場所▶マスターモンクの北西にある滝

「アストラル」の弟子であった「シーラ」は、「修験者(しゅげんじゃ)の小屋」で「マスターモンク」の奥義(おうぎ)を究(きわ)めんと、小屋の北西にある滝に打たれ修業にはげんでいた。しかし、その滝には小屋自体がじゃまをして近づけない。画面上でも、小屋に入ってしまうと「シーラ」の姿は見えないので、気づく人は少ないだろう。では、どうやって仲間にするかというと、フィールド画面からの入口付近で左側から木立の透(す)き間を通り、フィールド画面に切りかわらないように小屋の西側を北に登っていこう。すると、滝に打たれる「シーラ」に会える。

プレイヤーキャラの全員が簡単に仲間になると思っている人！　それは大きな勘違い!!　仲間にならないかもしれない要注意人物と、仲間にする方法を解説しよう!!

マード　場所▶古代通路

パルメキア大陸側の古代通路に登場する「マード」。彼を仲間にするには、「モーンの町」で「ゴーレムの腕」を手に入れているかどうかが問題になる。「ゴーレムの腕」を見つけるのはちょっと難しい。どうするかというと、町の一番北西の部分、右の写真と同じ位置、城壁と崖の凹みに立つと右上の写真のように〝腕〟

が出現するのだ。これを「調べる」で入手し、古代通路にいって、「マード」に対して使えば、仲間になるはずだ。

ボウイは
ゴーレムのうでを 見つけた
てに いれますか？
はい！

モーンの町
ゴーレムの腕
出現地点

■要注意!!　見おとしやすいキャラクターたち!!

グランシールの町で！

キウイ

「ガラム城」の地下牢から抜け出し、「グランシール」へ向かうフィールドで戦闘した後、「グランシールの町」で会えるとてもかわいいキャラクターが「キウイ」だ。戦いの後、町に入ったら南東にある倉庫に行ってみること。そこで合えるはずだ。

リブルの村で！

マチルダ

「リブル村」の村長は、最初主人公たちを嫌っているけど、「ピーター」がフェニックス族であることを知り、急に友好的になる。このとき村を出る前に、入口付近にいるケンタウロス族に話しかけてみよう。実は、彼女が「マチルダ」なのだ。

港町ハッサンで！

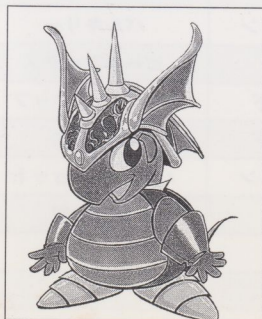
ミック

「古代神殿」の戦闘でタロスを倒した後、「港町ハッサン」にもう一度行ってみよう。「リブル村」の「マチルダ」と同じように、町の入口付近にケンタウロス族の男性がいる。彼に話しかけると、やはり冒険の旅へついてきてくれるという。

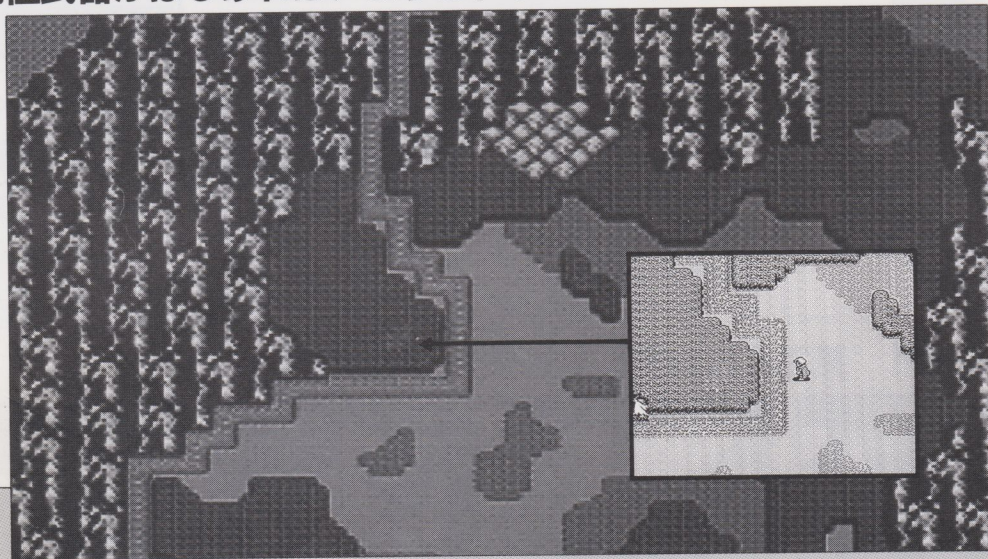
クリードの館で！

●エルリック●ツィッギー●ドンゴ●パイパー

「魔界の精」の話を聞いて、「クリードの館」を旅立つとき、まず１人を選んで仲間にする。そして、再び主人公たちが「クリードの館」へ戻ってきたときに、残り３人に話しかけると、全員が仲間になってくれる。

エルリック　ツィッギー
ドンゴ　パイパー

SECRET2 未知なる武器を作り出す「ドワーフの鍛冶屋」

知らなかったではすまされない、最強武器がザクザク入手できる『ドワーフの隠し村』を徹底解説!!

■究極武器がほしければ、まずはドワーフの隠し村へ！

▲プリズムフラワー地帯南西・ガラム城北のフィールド

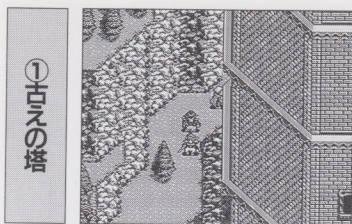
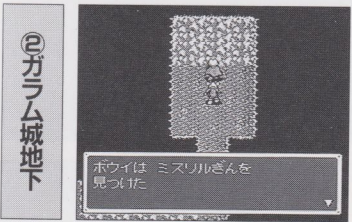
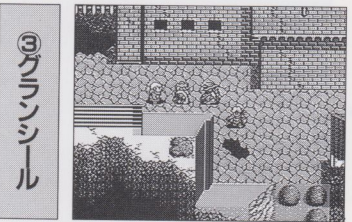
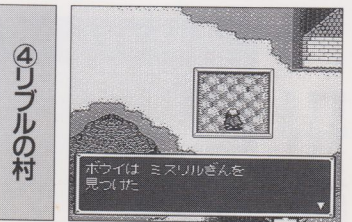
■謎を解く鍵は、「乾きの石」にある!!

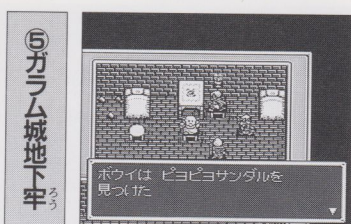
「金貨5000枚」と「ミスリル銀」を持っていくだけで、今までの武器とはまったく次元の違う、超強力ウェポンを作ってくれる武器屋が存在する。それが「ドワーフの鍛冶屋」だ!! この鍛冶屋は、険しい山と大河に囲まれた「ドワーフの隠し村」にある。「ドワーフの隠し村」へは、「乾きの石」というアイテムを入手できれば大河を通過して行くことができる。詳しい場所は上のマップ、「乾きの石」の入手方法は「SECRET3〝隠しアイテム〞大公開!!」のページを見てほしい。鍛冶屋で作ってもらえる武器は、下の表の通り。例えば、剣を作ってもらうとする。すると、まずD群の「必殺の剣」が最も高い確率で作られる。次にC群、そしてB群、最もよいA群の「レヴァテイン」は1/16の確率で作られる。ミスリル銀を渡す前にセーブし、A群が出るまでリセットを続けよう。

	A群（確率$\frac{1}{16}$）	B群（確率$\frac{1}{8}$）	C群（確率$\frac{1}{4}$）	D群（確率$\frac{1}{1}$）
剣	レヴァティン	カウンターソード	バトルソード	必殺の剣
槍	ホーリーランス	ハルバート	ミストジャベリン	バルキリー
斧	ルーンアックス	大地の斧	アトラスの斧	ヒートアックス
魔法杖	神秘の杖	吹雪の杖	グレートロッド	サプライスタッフ
僧侶杖	神秘の杖	女神の杖	グレートロッド	聖者の杖
弓	シャットキャノン	シャットキャノン	ハイパーキャノン	バスターショット
忍者	ムラサメ	忍びの刀	菊一文字	必殺の剣
モンク	ギガントナックル	ミスティナックル	―	―
バロン	まず1/2の確率で剣と斧を選択後、剣または斧の製作にかかります。			

SECRET3 絶対見つけられない"隠しアイテム"大公開!!

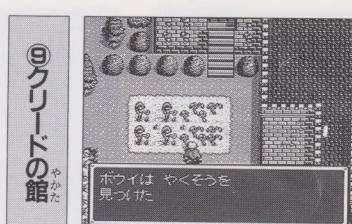
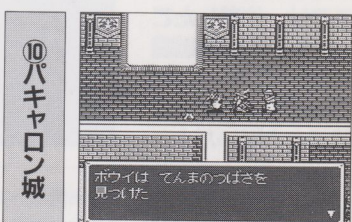
やっぱりあった隠しアイテム！　これを見つければ、ゲームの面白さがますますアップするのだ！

■ミスリル銀

塔の横をグルッと回って裏側へ行こう。通れなさそうだけど、見えない道があるのだ。そこを通って、真ん中あたりを調べてみよう。

ここで見つかるミスリルは壁の中に埋まっている。牢屋を脱出して地下道に入ったすぐの部屋。そこの壁を調べれば、見つかるはずだ。

古えの塔の封印が解けて崩壊が始まったグランシール。早く脱出したいところだけど、城の入口近くの穴をのぞいてみたらどうかな？

地下に古代の遺跡が眠っているとウワサのリブル村。ここの砂場にもなにかありそうだ。遊んでいる子には悪いけど、調べてみよう。

■その他のアイテム

ボウイがとじこめられた牢屋にあるのはピヨピヨサンダル。装備して歩くと、ピヨピヨ鳴って楽しい。牢屋のテーブルを見てみよう。

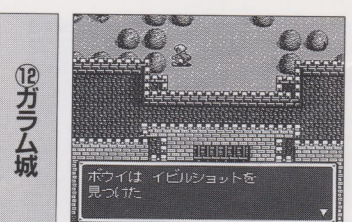
ニューグランシールの本陣の後ろの壁を調べよう。戦士がバロンに転職するためのアイテム、「戦士の誇り」が見つかるはずだ。

泉のすぐ右横の地面を見てみよう。傷ついた体を一挙に回復させるアイテム、「癒しのしずく」がある。きれいな泉にふさわしいね。

鉱山がふさがって困っているドワーフの穴。ここのたき火には「乾きの石」が転がっている。これをある場所で使えば、隠し村へ行ける。

ここには3つのアイテムがある。チェス盤がある部屋には「いだてんリング」。その部屋から出た中庭には、「薬草」と「毒消し草」がある。

日照りで砂漠化しているパキャロン。城門から右に移動してつきあたりの壁の裏に、ペガサスナイトへ転職できる「天馬の翼」がある。

修験者の小屋の裏の林、その中の一本の木に、「気合いの玉」が隠されている。ちょっとわかりにくい場所だが、写真を参考にして探そう。

⑫ガラム城

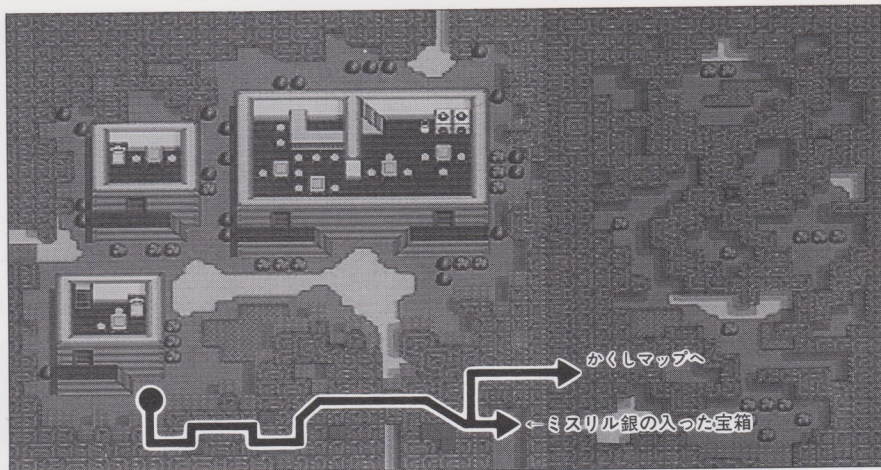
ボウイは　イビルショットを
見つけた

ガラム場内に侵入後、城門のすぐ左の木を調べよう。最強の飛び道具「イビルショット」がある。ただこれには、防御力低下の呪いが…。

SECRET4 "超極秘戦闘フィールド"の究極バトル

■新次元の２大バトルを完全紹介だ!!

隠しバトルその１

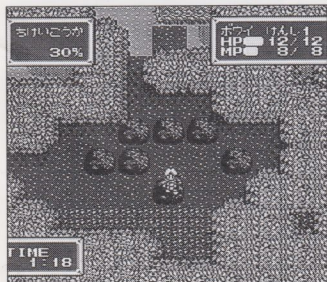
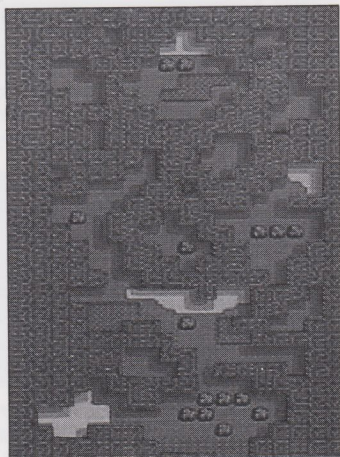
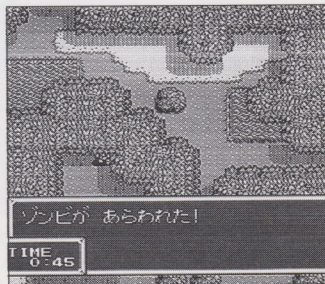
妖精の森

妖精たちが平和に暮らす静かな森に、驚くべきバトルゾーンが隠されていた。そこでは、体験したことのない特異な戦闘が待っている。怪物のみならず、まさに時間との戦いだ！

ここを探せ!

森の南側に、実は隠れた道がある。その道をたどって行くと、森の東に広がる「隠し戦闘マップ」へ入ることができるのだ!!

■クリア時間を競うタイムバトルだ!!

森の東側に隠されている戦闘フィールドは、ゲーム中、唯一といっていい特殊なバトルを体験できる。このフィールドの目的は、モンスターを倒すことだけではない。いかに迅速（じんそく）に敵を全滅させ、クリアするかが目的なのだ。画面の左下にカウントされているバトルタイムがポイント。常に時を刻んで、クリア時間を表示している。どれだけこのタイムを少なくできるか、時間との戦いを楽しもう。

もうひとつ、このフィールドには特徴がある。戦闘突入時にいるモンスターは、１体のみ。ただし、マップ上のある地点を通過するごとに、新たなモンスターが出現する。つまり、進んだルートによって、敵が出ない場合もあるし、わんさと出現する場合もあるのだ。

◀森に隠れるような戦闘マップ。モンスターの姿が見えないので、非常に危険だ。

◀木の下では、突然モンスターにでくわしたりする。HPはこまめに回復しよう。

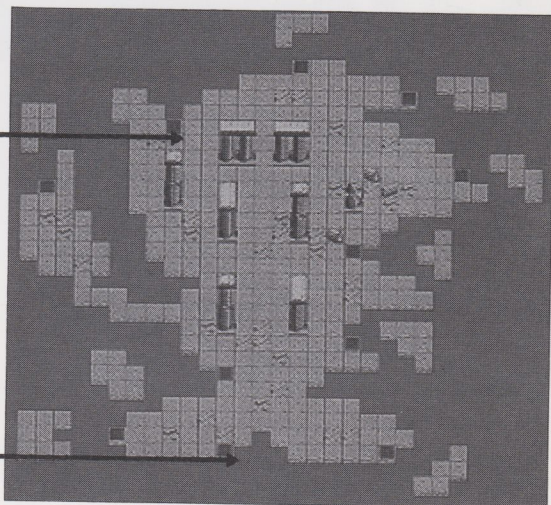
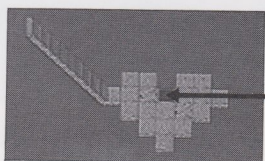
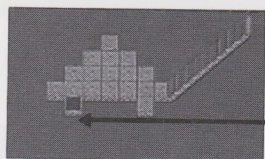
入手アイテム

希望の光
命のリング

通常のプレイでは、絶対にお目にかかれない極秘のバトルフィールドを発見！　タイムアタック、ボス総登場！隠しマップならではの、究極バトルを体験してみよう!!

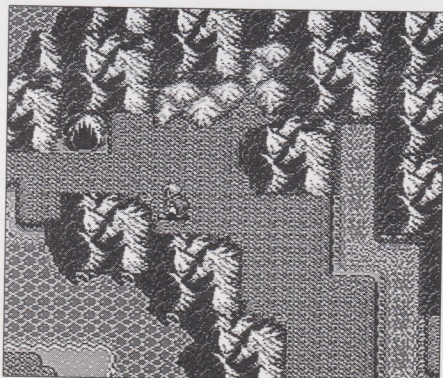
隠しバトルその2

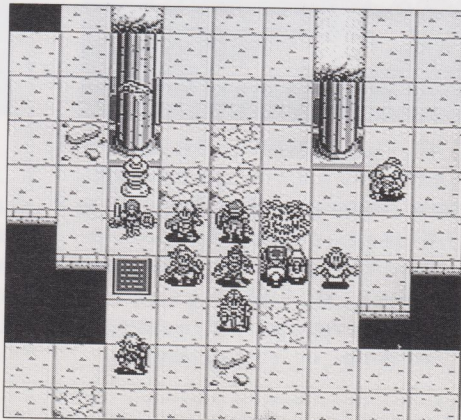
古代通路

グランシールとパルメキアをつなぐ唯一の道、古代通路。普段はなんの危険も感じられない場所。しかし、物語の終局を迎えた後「古代通路」は戦慄の空間に変貌する。これこそ、本ゲーム究極のバトル！

登場敵モンスター→プリズムフラワー、オッドアイ、ガラム、ゼオン、レモン、ゲシュプ、カミーラ、ザルバード、ダークスモーク、ウィラード、キング

●注意●「古代通路」の形をよーく見てみよう！　こだわりのゲームだけあって、マップ全体の形が「ソニック」になっているんだ!!

ここを探せ！

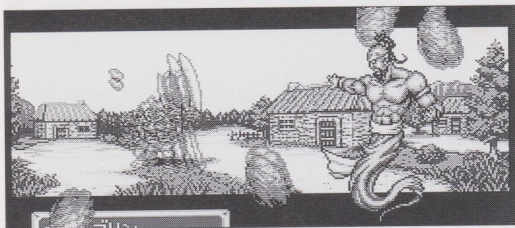
ナスカーシップでグランス島へ渡り、海岸に沿って南に進もう。ロフト村が見つかるはずだ。ロフト村の南には、連続して橋のかかっている地形がある。橋を渡って先へ先へと進むと、周囲を山に囲まれた洞窟にたどり着く。そこが、古代通路への入口だ。

■エンディング後の超極秘、最強バトル!

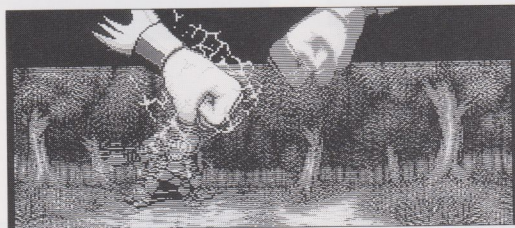
今から打ちあける話は、本当にナイショの本書独占情報!!　開発も極秘に進められた最強の隠しバトルだ!!　やり方は簡単、「ゼオン」を倒した後、エンディング、スタッフロールを見る。ここで電源を切らず、3分間待ってみよう!!　な、なんと、「古代通路」に歴代のボスが出現し、本編では体験したことのない、超強力バトルが楽しめるのだ。

ボスモンスターたちの猛攻撃は圧巻の一言。ここは力試しだとわりきって、今まで培ったテクニックを駆使して戦おう。

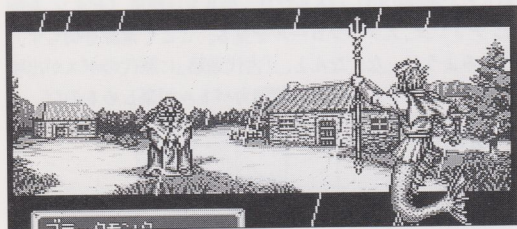
本書だけの特別企画▶総合プロデューサーが自ら語る

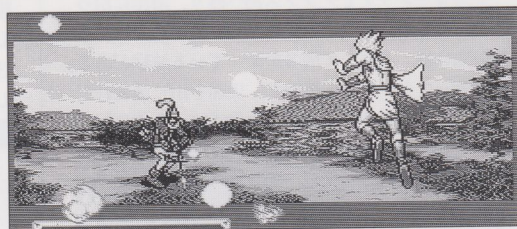
召喚モンスターのバックストーリー

本書だけに高橋宏之氏が語ってくれた、バックボーンストーリーを一挙公開!!

ダオ ―風の魔神―

いつもは土の中にいる「ジン精霊」。非常に気の荒い性格をしていて、誰にも服従することがなく、ふだんはその姿すら見たものはいない。しかし、「ソーサラー」が放つ召喚魔法だけにはなぜか快く姿を現わし、敵に対して攻撃をしかけてくれる。余談ではあるが、この「ダオ」、「ランプの精」とは従兄弟同士であるというウワサもささやかれている。攻撃に関しては、「真空の属性」を持っていて、強烈な破壊力を持っているキャラクターだ。

アトラス ―天空の巨人―

かつて、神族と争った巨人族がいた。彼は、そのなかでもっとも勇敢に戦った強者である。しかし、その報いで「アトラス」は、未来永劫、時間の限りなく天空をかつぎ支えることになった。「ソーサラー」の召喚魔法がかけられたときのみ、その罰を神から許され、鬱積した無類の力を敵に向かって開放するのである。「雷の属性」を持つその力は、狙った獲物を的確に、そしてすばやく捕える「電撃の鉄拳」となり、信じられないほどのダメージを与えてくれる。

ネプチューン ―静かなる海王―

海の奥底で、戦いとはなんら関係のない平和な暮しを営んでいる「ネプチューン」。しかし、ひとたび召喚魔法を察知すると、瞬時に召喚者のもとに現れ、超強力な酸性雨を敵に向かって大量に降り注いでくれる。「ネプチューン」がなぜ、召喚魔法で即座に現れるのか？　それは、神との契約があるため。〝その強大な力を聖なる冒険者へ与えたまえ〟という使命を受けているのだ。攻撃に関しては「水の属性」を持っているので、炎を扱う敵に対しては心強い仲間だ。

アポロン ―太陽の王―

太陽に没したはずの「アポロン」が、召喚魔法によって蘇る。神ですらその実体を見た者はいないとされているにもかかわらず、「ソーサラー」の呪文によって、伝説の勇姿そのままに敵の目前へ現れる。そして、太陽から授かった無限の力を一気に対象者へ解き放つ！　それが現存するものなのか、はたまた単なる幻なのか、確証を持つ者は誰もいない。攻撃としては「火の属性」であり、その力は、召喚モンスターのなかでも驚異的な能力を秘めているらしい。

ENCYCLOPEDIA
SHINING FORCE II

シャイニング・フォースⅡ　古えの封印
百科

遙かなる時を溯ると、そこには邪悪なる者の存在があった
世界の民は果敢にも悪しき存在に挑み
多くの犠牲をはらいながら苦闘の末
悪しき存在を封印せしめた
平和なる時の日は幾度となく登り、沈んでいった
しかし、あることをきっかけに
その均衡が今、打ち破られる！
邪悪なる存在の鬱積した力は一気に吹き出し
豊かなる時代の産物をのみ込み、蹴散らしていく
至福の時に甘んじていた人々は恐怖に戦き
叫び、血迷う…
だが、ここにひとりの若き勇者がいた
神々に選ばれしその青年は、己れに課せられた
運命は知らぬまま邪悪なる者へ立ち向かっていく
そして今、グランシールから旅立たん

CONTENTS

第1幕 EVENT NO.01 ▶ TO…

グラン…ールの町

●ボウイが生まれ育った町

水と緑に恵まれた、平和な田舎町で、漁業が盛んなようだ。人間やエルフ、ケンタウロスなど、さまざまな種族がともに生活している。

DATA CHECK

TOWN GUIDE

建物名

❶ボウイの…
❷民家
❸民家
❹教会
❺学校
❻武器屋
❼ペットショップ
❽物置

SHOP LIST

アイテム名	価格	装備者
武器屋		
ショートソード	140	ボウイ
ショートスピア	120	ヒューイ
ショートアックス	120	ジャジャ
木の杖	60	サラ
ショートナイフ	70	ジッポ
道具屋		
薬草	10	全員
回復の実	200	全員
毒消し草	20	全員
天使の羽	40	全員

N…BER

僧侶 サラ

賢者アストラルの弟子で、ボウイとは同い年。面倒見がよく、優しい女の子だ。

騎士 ヒューイ

ケンタウロス族だけあって、脚力に優れている。賢者アストラルの弟子のひとり。

➡CHECK PO…

ボウイが通…ランシール…アストラルが開校した。明日のグランシールを担う子供たちが、今日も勉学に励んでいる。

■ITEM FOU…

当分の間お世…アイテム、「薬草」が隠されている。戦闘時にとても役立つので、忘れずに取っておきたい。

嵐が去った翌日から物語は始まる。人々はいつもと同じ朝を迎えるが…

グランシールの…ランス島のやや南側に位置するグランシ…町。北東には、多くのナゾを秘めた古え…びえ立ち、南には、ふたつの宝石が隠されている古えのほこらがある。周りには畑らしきものはなく、多くの人々は漁業で生計を立てているようだ。

武器・道具屋の隣には水晶玉を持った占い師がいて、ただで占ってくれる。その占いによると、なんとグランシール国に破滅がおとずれるということだ。こんなに平和な国がいったいどうして亡びてしまうのだろうか？ でも、占い師が現れるのは、もうちょっとだけ先の話だ。

HOW TO WIN 32 第1幕 EVENT NO.01 グランシールの町

32 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE Ⅱ

HOW TO WIN EVENT ページの見方

物語が大きく進展する城下町や遺跡などを中心に紹介しつつ、その場所に関わるイベント内容を詳しく解説。また、ショップリストや登場人物など、町ごとのデータもきっちり集約している。

■❶タイトル関係■

最上段には、紹介している舞台の幕数、何番めのイベントマップであるかの表示、そして紹介しているマップが町なのか城なのかなどの区別がある。

２段めの大きい文字が、紹介している場所の名称。３段めの文章が、その場所の全体像を現している。

■❷DATA CHECK■

ページの両サイドに集約したデータは３種類。ひとつめに『TOWN GUIDE』。マップにある建物が何であるか、番号をふって解説している。その中で、物語上とっても重要な役割を持っている建物には、別枠でコラムを設け、詳しく解説。

２つめのデータは『SHOP LIST』。武具類と道具類の２種類があり、紹介している場所で売っているものをすべて取り上げている。イベントクリア後、再度訪れたときに新しく売られている商品は、リストを分けて表記している。

３つめのデータは『NEW MEMBER』。紹介している町などの場所で、新たに仲間となってくれるプレイヤーキャラクターのことをいっている。直接、仲間にする方法をいってしまっては、楽しいゲームもだいなしなので、明確なヒント、または紹介するキャラクターについての解説となっている。そして、左側にある写真がその人物の顔である。

各キャラクターのステータスや使える魔法など、詳しい解説は10ページ以降に掲載しているので、参考にして、より効率的な戦闘を繰り広げてほしい。

■❸CHECK POINT■

『TOWN GUIDE』で紹介した重要な建物について詳しく解説するコラムが、このチェックポイント。物語の流れにおいて、どのような役割があるのかわかりやすいヒントを表記している。画面写真もかなり有効なヒントとなっているから、必ずチェックしよう。

■❹ITEM FOUND■

イベントMAPには、たいていいろいろなアイテムが隠されている。宝箱にあったり、壺や本棚にあったりと、場所はさまざま。これらのアイテムがどこにあり、何であるかを解説。ただし、物語を進める上で必要不可欠なイベントアイテムや究極の隠しアイテムは、ここではナイショ。簡単に見つかったら、おもしろくないもんね。どうしても知りたいときは、巻頭の「袋とじ」を見よう！ 袋とじでは、アイテムの種類や場所、入手方法などをこと細かに解説している。

■❺攻略■

イベント内容をわかりやすく解説。物語の流れを知り、どのようなことをしなければならないか、要点をまとめてあるので参考にしよう。

■❻MAP■

町などの全体から、建物のなか、地下の仕組などを完全網羅。もちろん『TOWN GUIDE』と連動した番号もついているから、むだに動き回らなくてもそのMAPの全体が把握できる。行き忘れることもないから、後になって困ることもないはずだ。

第1幕　BATTLE NO.05▶ボスタイプ

ガラム城 2

●ガラム城から脱出できるか!?

盗賊ジッポのおかげで、なんとか牢屋から逃げ出すことができた。ガラム軍よりも先に、グランシールにたどり着けるだろうか。

SF HOW TO WIN

バトル SONIC! SOFTWARE PLANNING テーマ

ガラム城内バトル！　障害物を利用して戦おう。

狭い上に障害物がごちゃごちゃ。勝利の鍵は、カズンが握っている！

初のボスタイプバトル。この戦いは、障害物をいかに利用するかがポイント　魔法と弓の射程距離に、障害物は関係ない　カズンのブレイズを使う戦い方ができる　出たところにあ　には、武器屋と道具屋がある。戦闘に勝利したら、そこでアイテムを補給すればいい。なお、ジッポは、このバトルではまだ参戦してくれない。

■ITEM FOUND▶薬草×2

毎度おなじみの回復アイテムが、城下町のどこかで手に入る。そのためにはまず、ガラム城にいるモンスターを倒せ！

DATA CHECK

CAST キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	
❸ヒューイ	
❹ジャジャ	
❺カズン	
MONSTER	
❶ガラムソルジャー	歩行系
❷ガラムソルジャー	歩行系
❸ガラムソルジャー	歩行系
❹ガラムアーチャー	歩行系
❺ガラムアーチャー	歩行系
❻ガラムメイジ	歩行系
❼ガラムナイト	騎馬系
❽ガラムメイジ	歩行系

BOSS

ガラムメイジ

魔法を使ってくる初めての敵。ブレスのLV1とはいえ、この段階では要注意。

▼2F

▲▼1F

■MONSTER'S ITEM

▶ショートロッド

ガラムメイジの所持品。持ち物にあきがあると、手に入る。入手後は、サラに装備させたい。

FIELD GUIDE

第1幕 BATTLE NO.05 ガラム城2　41　HOW TO WIN

ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II 41

■❶タイトル関係■

イベント・ページ同様、最上段に紹介しているフィールドの幕数、何番めのバトルなのかを表示している。そして紹介しているバトルフィールドが、ボスひとりを倒せばクリアできるのか、登場している敵キャラ全員を倒さなければクリアできないのかを、『ボスタイプ』と『全滅タイプ』で表示。さらに、突如戦闘に入るエンカウントフィールドなのかどうかも表記。2段め以降はイベントページと同じ内容だ。

■❷DATA CHECK■

ページサイドにまとめられたデータ・チェックは、イベントの内容とは多少異なり、5種類のデータを紹介。まず『CAST』という項目。そのバトルフィールドでもっとも有効な戦いを繰り広げられると思われるプレイヤーキャラの名前、そして、そのフィールドに登場するすべての敵キャラの名前を列挙している。さらに、各キャラ名の右側には、それぞれの移動タイプを示してある。

ふたつめは『NEW MEMBER』。イベント・ページと同様に、バトルフィールドでプレイヤーキャラに加わる人物の特徴などを解説している。

3つめに『KEY CHARACTER』。これは、イベント・ページ同様の解説だ。

4つめには『BOSS』。紹介しているバトルフィールドがボスタイプの場合、そのボスを解説。

5つめに『MONSTER』。4つめの項目と同じことで、こちらは全滅タイプのとき、ボス同様に注意しなければならない敵キャラを解説。

■❸SONIC!バトルテーマ■

『シャイニング・フォースII』の製作会社「ソニック」から直接教えてもらった、各バトルフィールドのテーマだ。開発者の高橋さんが、このテーマを元にフィールドの地形構成から敵キャラ配置まで考えたのだから、実際プレイをするときに参考にならないわけがない。各ページのテーマをよく理解して戦えば、プレイヤーキャラクターの強さが倍増する。

■❹MONSTER'S ITEM■

戦いに勝つと、敵キャラが思いもよらないアイテムを落としてくれることがある。それは、バトルフィールドごとに決まっていて、うまく活用すれば、戦闘にも余裕ができる。そこで、紹介しているフィールドで入手可能なアイテムを紹介。

■❺FIELD GUIDE■

バトルフィールドでは、地形によって戦闘力や防御力が変化する。これを「地形効果」という。たとえば地形効果30％の所では、敵からのダメージなどを30％減らすことができる。これを明確に表したマップ。地形効果は、キャラによって個人差がある。どのキャラをどの場所へ移動させるかの参考になるぞ。

■❻攻略■

どのように戦うかという戦術から、敵キャラについてまで完璧に解説。

■❼MAP■

『CAST』データと連動したキャラクター配置、そして、プレイヤーキャラは緑、敵キャラは赤色で、初期登場位置を表記している。

HOW TO WIN BATTLE ページの見方

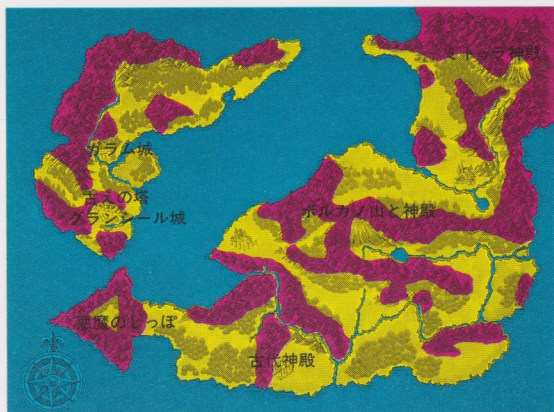
イベントとかわるがわる登場するバトルフィールドを完全紹介。将棋やチェスのように敵と味方が移動しつつ戦いを繰り広げるバトルだから、知っておきたい情報を余すことなく詰め込んでいる。

シャイニング・フォースⅡ

WORLD MAP

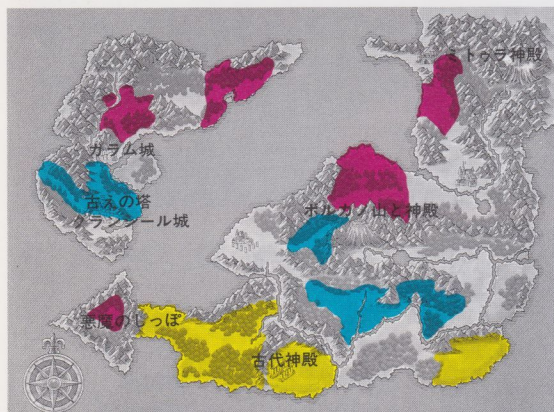
◆

1 グランシール城
2 古えの塔
3 イール村
4 ハウエル宅
5 ガラム城
6 ニューグランシール城
7 リブル村
8 闇の洞窟
9 ポルカ村
10 ビドーの国
11 ボルカノン神殿
12 古代の意志を継ぐ者のほこら
13 古代通路
14 港町ハッサン
15 古代神殿
16 ドワーフの穴
17 妖精の森
18 岩清水の森
19 クリードの館
20 パルメキア北大陸への洞窟
21 ケット村
22 パキャロン
23 パンゴートの谷
24 トリスタン
25 ミトゥラ神殿
26 モーンの町
27 ナスカ大地
28 修験者の小屋
29 ロフト村
30 古えのほこら
31 ドワーフの隠し村

WORLD DATA

地形区分図

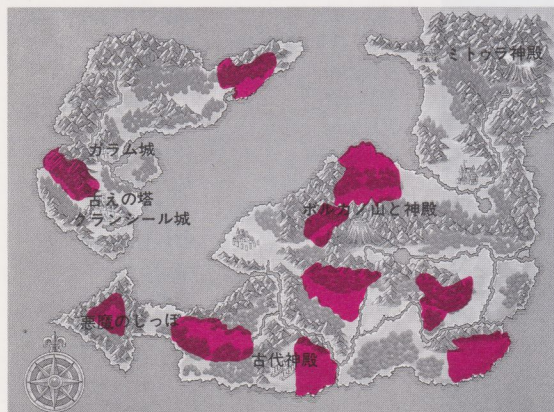
世界の地形を知れば、旅の道筋も見えてくる!?

広い世界には、何人も立ち入ることのできない場所があったり、思わぬ所から道が出てきたりする。迷いなく壮大な旅を繰り広げるなら、このような情報を事前に頭へインプットしておきたい。左のマップは、キャラクターたちが通行可能な場所などを解説している。

●黄＝キャラたちが通常の歩行で通行可能。青＝イベントまたは何らかの乗り物で移動可能。赤＝どんな方法を使っても絶対に移動できない場所。

自由戦闘フィールド配置図

バトルフィールドを会得すれば強い仲間が育てられる!!

世界マップの各所には、イベント絡みのバトルだけではなく、一度戦っても通る度にバトルができる場所がある。脇役に成りがちなプレイヤーキャラたちのレベルアップなどにはとっても役に立つ。物語の流れにそって、近場のバトルフィールドで、仲間と主人公を強靭な部隊に作り上げよう。

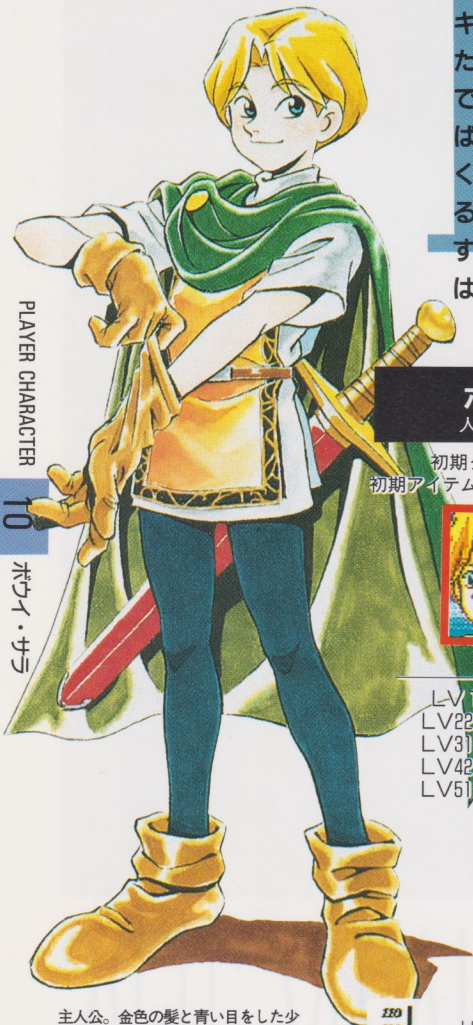
●青＝主人公のレベルが10未満で通過するバトルフィールド位置。黄＝20未満で通過する位置。赤＝レベルが20以上で通過する位置。

エンカウント戦闘配置図

フィールド移動時に突如出現する敵キャラもいる!!

定められた場所に行けば、何度でも繰り返しバトルができる『自由戦闘フィールド』。それとは別に、世界マップ上には突如バトルシーンになってしまうエンカウントのバトルフィールドがある！　左図の赤い色で表記した部分が、その危険地帯。フィールド上を移動しているだけでは敵キャラの姿は見ることができない。気を許して足を踏み入れるとかなり厳しい戦いになるので注意しよう。町～町の移動時に体力回復などを忘れないことだ。

CHARACTERS

PLAYER CHARACTER

キミが主人公として冒険を進めていくにしたがって、仲間になるキャラクターは全部で29人。どのキャラクターも頼もしいヤツばかりだ。職も種族もバラバラだけど、長く苦しい戦いをいろいろな面で支えてくれるのだ！　中には、仲間に加えるのに苦労するキャラクターもいる。仲間にする方法は、ぜひキミ自身の手で見つけよう！

ボウイ

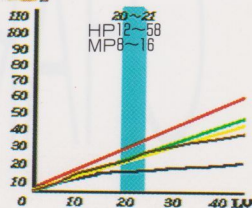
人間族／男

初期クラス→剣士
初期アイテム→ぼくとう、やくそう

魔法

LV1・リターン
LV22・スパーク①
LV31・スパーク②
LV42・スパーク③
LV51・スパーク④

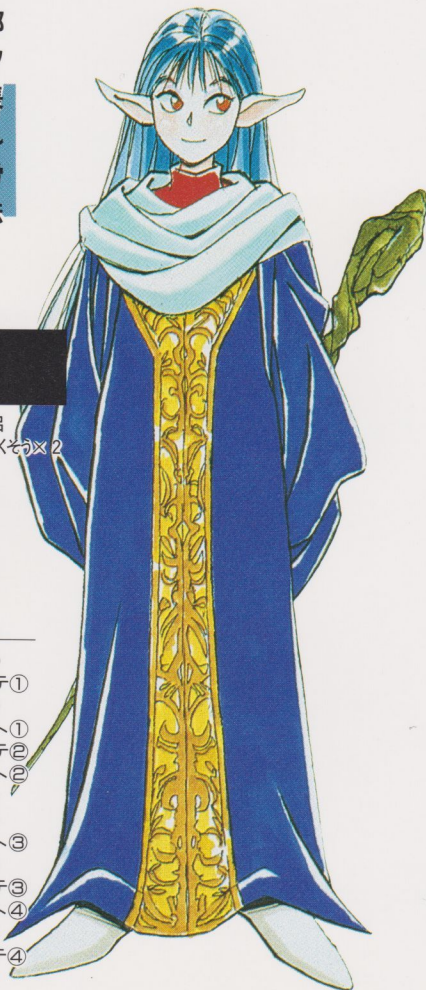
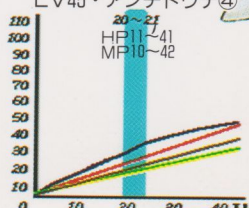
20～21
HP12～58
MP8～16

主人公。金色の髪と青い目をした少年。人間族は、戦闘力でドワーフやケンタウロスに劣り、知能でエルフ族に劣る。しかし人間族の中では、優れた体力と人一倍の闘志をもっている。伝説の英雄を目指していて、剣士の職につこうと賢者アストラルのもとで修業中。父親はグランシール軍・ドラゴン討伐の遠征中に行方不明になり、今は母親とふたり暮らしの身。

サラ

エルフ／女

初期クラス→僧侶
初期アイテム→きのつえ、やくそう×2

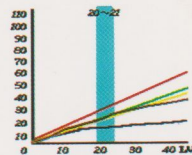
魔法

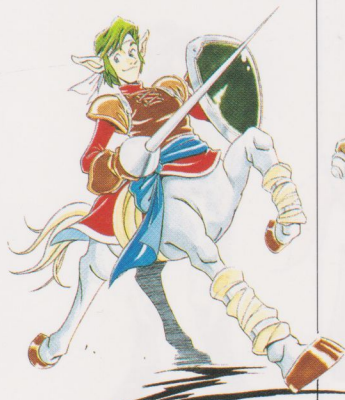
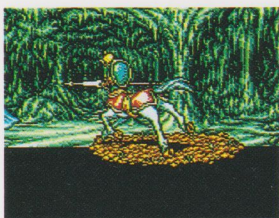
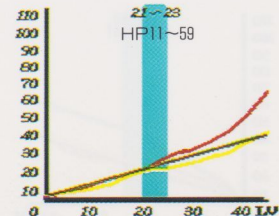
LV1・ヒール①
LV4・アンチドウテ①
LV7・ヒール②
LV10・ヘルブラスト①
LV13・アンチドウテ②
LV16・ヘルブラスト②
LV19・スロウ①
LV22・ヒール③
LV25・ヘルブラスト③
LV29・スロウ②
LV33・アンチドウテ③
LV36・ヘルブラスト④
LV40・ヒール④
LV45・アンチドウテ④

ボウイと共に、アストラルのもとで修業をしている少女。青く長い髪と、赤い大きな目が特徴的。もともと世話ずきな性格で、ボウイと同い年なのにいつもお姉さんぶってしまう。そのため損な役がまわってくることが多いが、いやがらずになんでもこなすところに性格のよさが表れている。

各キャラクターに共通しているデータは、種族、性別、初期クラス、初期アイテム。魔法を使うキャラは、転職前に覚える魔法だけを表で紹介。グラフでは、各ステータスがどう伸びるかを示している。

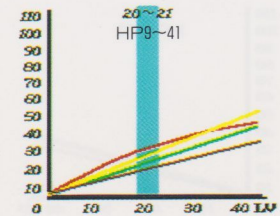
◀PC表の見方

グラフの見方▶

成長曲線グラフは、タテ軸が能力上昇値、ヨコ軸がレベル上昇値。HP＝赤、MP＝青、攻撃力＝緑、防御力＝黄、素早さ＝茶で表記。水色の帯にかかる数値は、上から、転職に有効な時期を現わしたレベルと、その時のHP、MP想定値も表記。

ヒューイ
ケンタウロス族／男

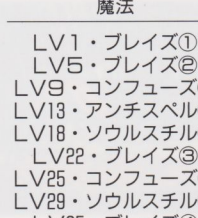
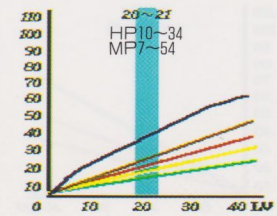
初期クラス→騎士
初期アイテム→きのぼう、やくそう

ボウイ、サラの仲間。騎士になるべく、アストラルのもとで修業している。他の人より口数が少ないのは、ケンタウロス族が誇り高い一族であるため。しかし、人のよさはじゅうぶん顔に出ている。

ジャジャ
ホビット族／男

初期クラス→戦士
初期アイテム→ショートアックス、やくそう

アストラルのもとで、戦士の修業をする弟子仲間。ほかの3人の分しゃべりまくるため、ヒューイからはうるさがられている。防御力・攻撃力ともに高いため、戦闘では頼りになる味方のひとり。

カズン
エルフ／男

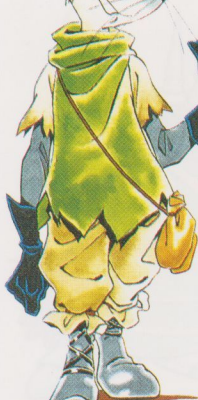
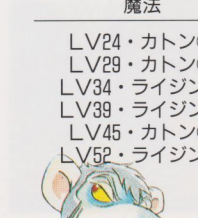
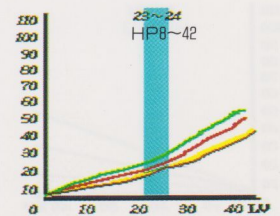
初期クラス→魔術師
初期アイテム→きのつえ、やくそう

魔法

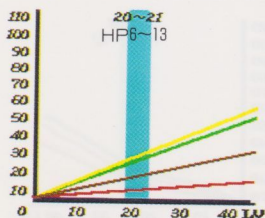
LV1・ブレイズ①
LV5・ブレイズ②
LV9・コンフューズ①
LV13・アンチスペル①
LV18・ソウルスチル①
LV22・ブレイズ③
LV25・コンフューズ②
LV29・ソウルスチル②
LV35・ブレイズ④

古代遺跡研究の学者ハウエルのもとで、魔術師の修業している少年。魔法の素質は並の上くらい。冷静なポーズをとろうとする反面、情熱的な一面も持つ。

ジッポ
スケイブン／男

初期クラス→シーフ
初期アイテム→ショートナイフ

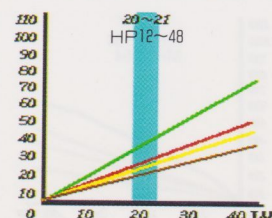
魔法

LV24・カトン①
LV29・カトン②
LV34・ライジン①
LV39・ライジン②
LV45・カトン③
LV52・ライジン③

平和だったグランシール国に波乱を呼ぶきっかけとなった、大事件を起こしてしまう。シーフでありながら、金もうけよりも冒険を好んでいる。

キウイ
みどりがめ／なし

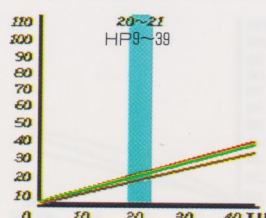
初期クラス→みどりがめ
初期アイテム→もっていない

正体不明の生き物。姿・形はカメによく似ているが、本当のことは誰にもわからない。背中にコウラがついているだけあって、防御力はとてつもなく高い。成長するとすごいキャラになるらしい。

ピーター
フェニックス族／男

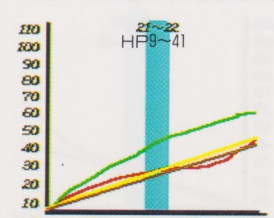
初期クラス→フェニキィ
初期アイテム→もっていない

全国各地に伝説の残る不死鳥のヒナ。好奇心旺盛で、少しもものおじしないタイプ。他人にズケズケと質問するわりには、愛敬もあったりする。ボルカノン神が父親代わりだったため、性格的にいろいろと影響を受けているところもある。転職後は、かなり頼りになりそうなキャラ。

マチルダ
ケンタウロス族／女

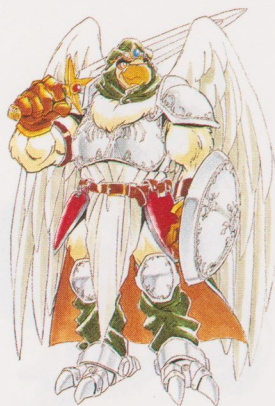
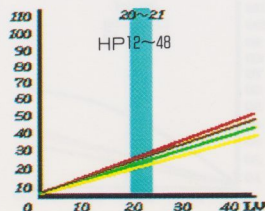
初期クラス→レンジャー
初期アイテム→きのや

自然を愛する狩猟民族の少女。同じケンタウロス族でも、騎士とレンジャーとでは大違い。気位の高い騎士にくらべて、大らかで明朗快活な性格をしている。

ゲルハルト
獣人族／男

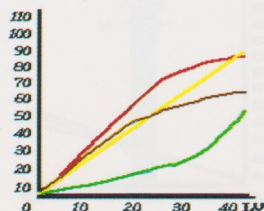
初期クラス→獣人
初期アイテム→もっていない

まがったことが大嫌い！　という正義感のかたまり。獣人族のわりには体毛が薄いため、コンプレックスを感じている。平和な村の中で数少ない好戦的なキャラ。

PLAYER CHARACTER PC

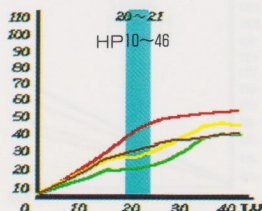
ルド
鳥人族／男

初期クラス→鳥人
初期アイテム→ミドルソード

鳥人の国・ビドーの王子で、ピーターの大親友。やさしさと勇猛さを合わせもっている。ビドー国はボルカノン神の信任を受けているため、国民はパルメキア南大陸の平和の番人として日夜活動中。

ロイド
人間族／男

初期クラス→ブラスガンナー
初期アイテム→アサルトシェル

初老の古代学者。元来の研究熱心さにより、人々から尊敬を集めるようになった。しかしあまりにも研究に夢中になりすぎたため、変人のレッテルをはられている。

ミック
ケンタウロス族／男

初期クラス→騎士
初期アイテム→スチールランス

冒険などの未知なるものに対する恐怖心のあまり、ひとりおいてけぼりになってしまった少年。ボウイたちと出会うことによって、ひとまわり成長する。

ポルナレフ
エルフ／男

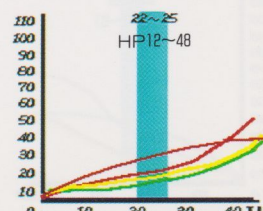
初期クラス→アーチャー
初期アイテム→はがねのや

妖精の森の住人。フェアリーやドワーフと仲がよい。正義感が強く、なかなかの情報通。たくましいタイプではないので、ワナにひっかかりやすいところがある。

PLAYER CHARACTER PC

エルリック
ケンタウロス族／男

初期クラス→騎士
初期アイテム→スチールランス

魔法の剣を探す旅をしている最中に、不幸な事件に巻きこまれてとある場所から抜け出せなくなっている。哀しげな雰囲気がただよう、物静かで礼儀正しい人物。かつては、どこかの城主だったらしい。

ツィッギー
人間族／女

初期クラス→僧侶
初期アイテム→パワースティック

魔法

LV1・ヒール①	LV30・クイック②
LV5・ヒール②	LV33・オーラ①
LV8・ヘルブラスト①	LV37・ヘルブラスト④
LV12・クイック①	LV41・オーラ②
LV16・ヘルブラスト②	LV55・オーラ③
LV22・ヒール③	LV60・オーラ④
LV26・ヘルブラスト③	

やや丸顔だが、古風な顔立ちの美人。神父に仕える質素な女性で、優しい心の持ち主でもある。事件に巻きこまれたボウイたちを、自分のことのように心配する。

ドンゴ
ドワーフ族／男

初期クラス→戦士
初期アイテム→パワーアックス

酒好きで野蛮な人物。酒さえ飲んでいれば上機嫌で、見るからに乱暴者。どうやらドブドワーフ族に近いらしく、粗暴な態度が目立っている。本来のドワーフ族は、高潔で礼儀正しい種族なのだ。

パイパー
エルフ／男

初期クラス→魔術師
初期アイテム→パワースティック

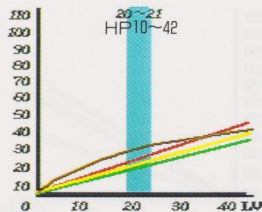
魔法

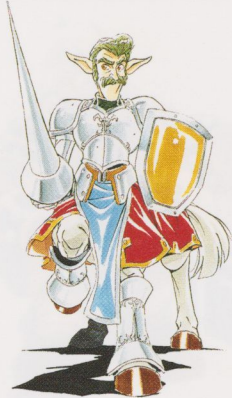
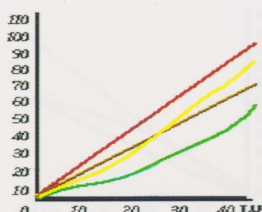
LV1・ブレイズ①	LV35・スパーク②
LV5・フリーズ①	LV38・フリーズ④
LV11・ブレイズ②	LV51・ブレイズ③
LV22・フリーズ②	LV54・スパーク③
LV25・スリープ①	LV56・ブレイズ④
LV28・スパーク①	LV60・スパーク④
LV31・フリーズ③	

つねに冷静沈着、しかも礼儀正しいという、ちょっとつき合いづらい初老の魔術師。年の功からか魔法もそれなりに使いこなせ、若いエルフに比べれば体力もある。

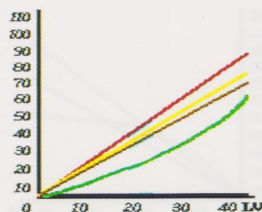
ジャネット
エルフ／女

初期クラス→アーチャー
初期アイテム→はがねのや

恋人が、ボウイ率いるグランシール軍と行動を共にしたと聞いて、後を追いかけてきた森の住人。弓の腕前は、ポルナレフに勝るとも劣らないほど優れている。

ヒギンズ
ケンタウロス族／男

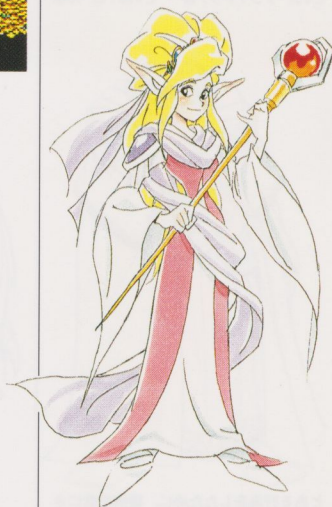
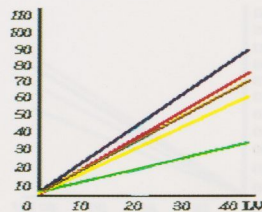
初期クラス→パラディン
初期アイテム→ジャベリン

パルメキア北大陸にあるケンタウロスの国・パキャロンの軍隊長。誇り高いケンタウロス族の国で、軍隊長をやっているだけあって厳格な性格をしている。が、ちょっとおっちょこちょいな面もある。

フィルダー
鳥人族／男

初期クラス→バードバトラー
初期アイテム→グレートソード

見かけは成人の鳥人族と変わらないが、じつはまだ少年。鳥人族は、他の種族より成長が早いのだ。精悍ですき通るようなまなざしと、強い肉体をもっている。

リンダ
人間族／女

初期クラス→ソーサラー
初期アイテム→インドラのつえ

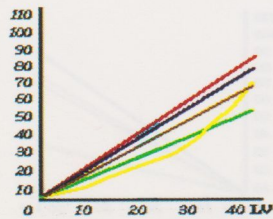
魔法

LV21・ダオ①	LV42・ネプチューン①
LV32・アポロン①	LV45・アトラス①
LV35・ダオ②	LV49・ネプチューン②
LV39・アポロン②	LV54・アトラス②

ミトゥラ神に仕える、神殿の巫女。慎み深く、神秘的な女性。伏目がちなまなざしが特徴だ。とある場所で、姿を変えてボウイたちを待っているらしい。

シャロル
ホビット族／男

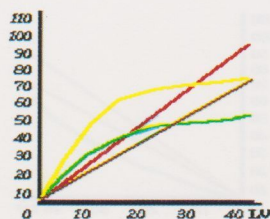
初期クラス→司祭
初期アイテム→インドラのつえ

魔法

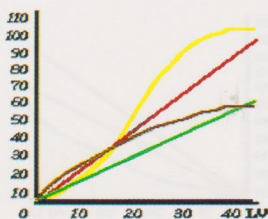
LV1・ヒール① LV40・オーラ②
LV5・アンチドウテ① LV43・アンチドウテ④
LV13・ヒール② LV46・オーラ③
LV17・アンチドウテ② LV52・オーラ④
LV34・オーラ① LV56・ヒール③
LV37・アンチドウテ③ LV60・ヒール④

とある行為をしたために、後悔の念にさいなまれているモーンの神官。ホビット族はもともと背が低いうえに、ほほの肉がたれているので少々太ってみえる。髪の毛が薄いのは、高齢に達しているため。

ファルコン
ペガサス族／男

初期クラス→ペガサスナイト
初期アイテム→クロムランス

もともとはガラム軍の兵士。得体の知れない怪物たちと、いっしょに戦うのがいやになる。ペガサス族とは、ケンタウロス族に羽が生えた、特殊な種族のこと。

ガイアン
ホビット族／男

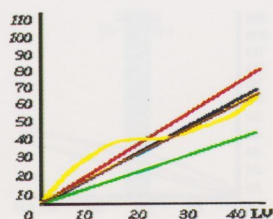
初期クラス→ウォリアー
初期アイテム→グレートアックス

「超」がつくほどの熱血男。困っている人を見ると、じっとしていられないタイプ。子供が好きで、いつも家族のことを心配しているという心優しい人物だ。

シーラ
人間族／女

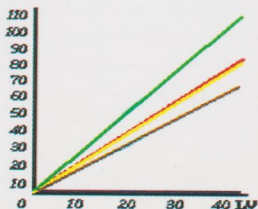
初期クラス→マスターモンク
初期アイテム→ブラスナックル

魔法

LV1・ヒール① LV36・コンフューズ②
LV5・ヒール② LV38・ヘルブラスト③
LV7・ヘルブラスト① LV41・ヒール③
LV11・コンフューズ① LV44・クイック②
LV18・ヘルブラスト② LV47・ヘルブラスト④
LV20・クイック① LV51・ヒール④

かつて、アストラルから教えを受けていた元弟子。修業を終えた後僧侶となるが、とある理由により職を捨て、修験者の小屋に弟子入りする。人なつっこくてさっぱりした性格。

バッカス
機械兵／不明

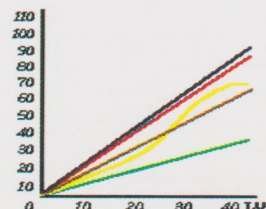
初期クラス→機械兵
初期アイテム→もっていない

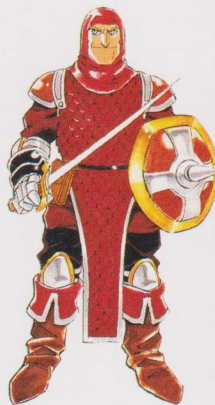
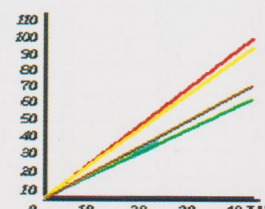
もともとは、古代の通路にころがっていたガラクタ。拾いあげた人物がいろいろといじくるうち、動くようになる。とあることがきっかけで、ボウイの仲間に。

オネイア
人間族／男

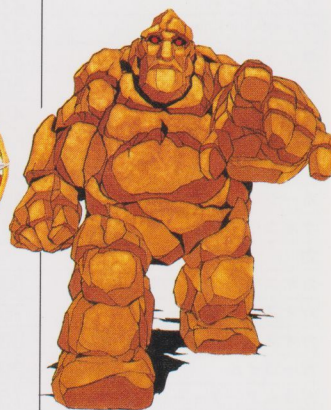
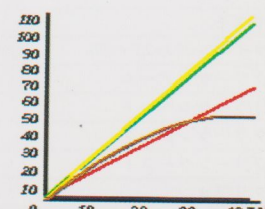
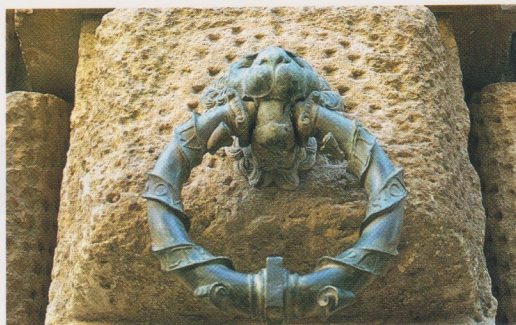
初期クラス→ウィザード
初期アイテム→まどうしのつえ

魔法

LV1・ブレイズ①
LV6・フリーズ①
LV11・ブレイズ②
LV17・フリーズ②
LV25・フリーズ③
LV40・スパーク①
LV41・アンチスペル①
LV44・スパーク②
LV46・フリーズ④
LV49・スパーク③
LV53・スパーク④
LV56・ブレイズ③
LV60・ブレイズ④

ハウエルの息子。諸国を旅して自分の魔力を磨(みが)いていた。のちに、ハウエルの研究を引き継ぐことに。魔術師にしては珍しく好奇心が旺盛(おうせい)で、情熱的な人物。

レモン
人間族／男

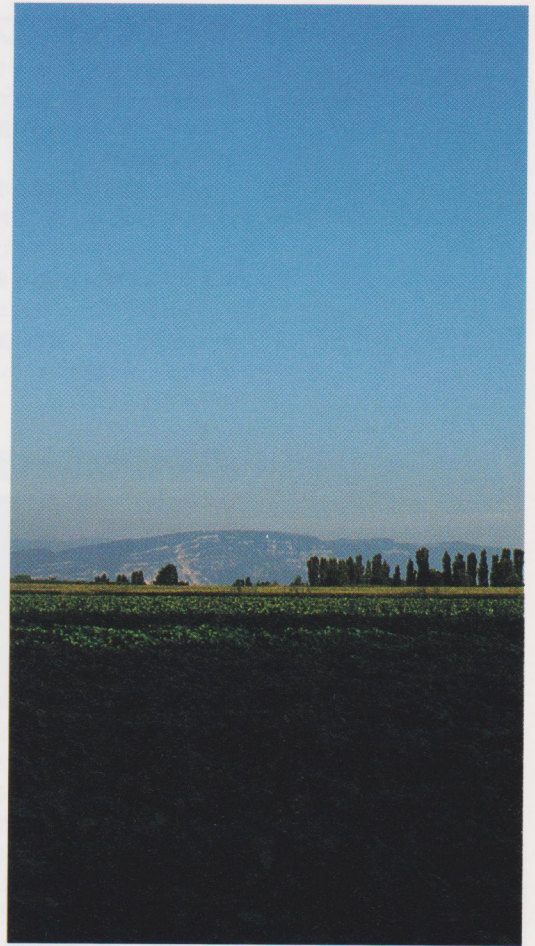
初期クラス→レッドバロン
初期アイテム→あんこくのつるぎ

見かけからしていかにも軍人、というガラム軍の総司令官。まがったこと、間違ったことが大嫌いな人物なのだが、とある理由により、人格が変貌(へんぼう)している。

マード
ゴーレム／不明

初期クラス→ゴーレム
初期アイテム→もっていない

石の巨人。ボウイたちを影から支える地味な存在だが、巨体から繰り出される攻撃は強力。移動力が低いのが難点だが、打たれ強いので盾(たて)の役目をさせるといい。

MONSTER

登場モンスターの特徴が一目でわかる、50音別リストを掲載。

50音別登場モンスター紹介リスト

モンスター名称(装備武器)	HP	MP	移動力	移動タイプ	魔法	特殊能力	攻撃力
ア							
アークデーモン	99	65	6	飛行系	スパーク③	動きを遅くする	99
イビルクラウド	22	0	5	浮遊系			24
イビルビースト	84	0	6	歩行系		眠らせる	98
イビルビショップ(グレートロッド)	64	51	5	歩行系	オーラ②、ヘルブラスト③		54
インスマンス	27	0	4	歩行系			35
ウィザード(フレイル)	37	37	5	歩行系	ブレイズ③		32
ウィッチ(ブロンズロッド)	21	10	6	歩行系	フリーズ①		9
ウィラード	50	0	6	獣系			50
ウォーム	45	0	5	獣系		毒攻撃	60
エグゼキューター(バトルソード)	64	0	6	歩行系		魔法を封じる	46
オーク(スチールランス)	30	0	5	歩行系			22
オークロード(ヘビーランス)	46	13	5	歩行系	アンチスペル①		40
オオコウモリ	11	0	6	飛行系		眠らせる	12
カ							
カオスウィザード(グレートロッド)	53	49	5	歩行系	ブレイズ④		47
カオスウォリアー	76	23	5	歩行系	アタック①	麻痺させる	92
カオスドラゴン	83	0	6	飛行系		ブリザードブレス	93
ガーゴイル	29	0	6	飛行系			31
ガラムアーチャー(木の矢)	15	0	5	歩行系			7
ガラムソルジャー(ショートアックス)	11	0	6	歩行系			8
ガラムナイト(ショートスピア)	16	0	7	歩行系			9
ガラムメイジ(ショートロッド)	14	5	5	歩行系	ブレイズ①		8
キング(フレイル)	55	28	6	歩行系	ブレイズ②		29
ギズモ	5	0	5	浮遊系			7
クイーン(パワースティック)	30	26	6	歩行系	フリーズ②		56
クラーケンアーム	30	0	6	水中系			34
クラーケンヘッド	35	0	5	水中系		アクアブレス	40
クラーケンレッグ	24	0	6	水中系			31
グリーンペースト	17	0	4	歩行系			18
グリフォン	60	0	7	飛行系			77
ケルベロス	51	0	6	獣系		ファイアーブレス	70

モンスター名称(装備武器)	HP	MP	移動力	移動タイプ	魔法	特殊能力	攻撃力
ゴーレム	24	0	4	歩行系			28
ゴブリン(ショートアックス)	18	0	5	歩行系			14
サ							
サイクロプス	64	0	5	歩行系			88
シャーマン(祈りの杖)	56	46	5	歩行系	オーラ②、ヘルブラスト③	MP吸収	45
スケルトン(ブロードソード)	30	0	6	歩行系			25
ゼオンガード	?	?	5	歩行系		レーザー	?
ゾンビ	27	0	5	歩行系		毒攻撃	26
タ							
タロス(タロスの剣)	49	0	0	歩行系			9
ダークスナイパー(ハイパーキャノン)	38	0	5	エルフ系			11
ダークスモーク	18	20	6	浮遊系	アンチスペル①	魔法を封じる	18
ダークドワーフ(ショートアックス)	21	0	4	歩行系			18
ダークナイト(クロムランス)	50	0	7	騎馬系			36
ダークビショップ(フレイル)	39	38	5	歩行系	オーラ①、ヘルブラスト③		28
ダークマダム(パワースティック)	29	17	6	歩行系	フリーズ②		19
デーモン	75	38	6	飛行系	スパーク②	ＭＰ吸収	90
デーモンマスター(神秘の杖)	73	68	6	歩行系	フリーズ④		48
デスアーチャー(鉄の矢)	27	0	5	歩行系			13
デスゴッド(バトルソード)	82	31	6	歩行系	コンフューズ②	混乱させる	60
デスモンク	23	13	6	歩行系	ヒール②、ヘルブラスト①		22
デビルアーミー(グレートアックス)	60	16	6	歩行系	サポート②		45
デビルグリフォン	89	0	7	飛行系			96
ドラゴンニュート(ヒートアックス)	60	0	6	歩行系			44
ナ							
ナイト(パワースピア)	48	0	7	騎馬系			25
ネクロマンサー(フレイル)	47	42	6	歩行系	フリーズ③		45
ハ							
ハーピィ	32	10	7	飛行系	アンチスペル①	毒攻撃	39
ハーピィクイーン	53	20	7	飛行系	フリーズ②	魔法を封じる	65
ハイプリースト(パワースティック)	30	29	5	歩行系	ヒール③、ヘルブラスト②		20
ハンターゴブリン(鉄の矢)	24	0	5	エルフ系			8
バーストロック	45	0	4	歩行系		爆発	0
バブルペースト	32	0	4	歩行系		魔法を封じる	38
バンパイアバット	20	8	6	飛行系	ブレイズ②	毒攻撃	21
パープルウォーム	58	0	5	獣系			78
パイロヒドラ	80	0	4	獣系		ファイアーブレス	?
ヒドラ	70	0	4	獣系			96
ヒュージラット	10	0	6	獣系			10
ビショップ(パワースティック)	33	36	5	歩行系	ヒール③、ヘルブラスト②		26
ファルコン(クロムランス)	59	0	7	飛行系			35
ブラックモンク	30	19	6	歩行系	ヒール②、ヘルブラスト①		27
ブルー(聖者の杖)	72	60	5	歩行系	オーラ③、ヘルブラスト④	魔法封じる	64

モンスター名称(装備武器)	HP	MP	移動力	移動タイプ	魔法	特殊能力	攻撃力
プリースト(ショートロッド)	15	7	5	歩行系	ヒール①		11
プリズムフラワー	62	0	0	歩行系		プリズムレーザー	16
ヘルガンナー(バスターショット)	60	0	4	車両系			48
ヘルソルジャー(ラージアックス)	35	17	4	歩行系	アタック①		31
ヘルハウンド	62	0	6	獣系		ファイアーブレス	84
ペースト	9	0	0	歩行系			9
ペガサスナイト(クロムランス)	65	0	7	飛行系			40
ホースマン(バスターショット)	67	0	7	騎馬系			59
ホブゴブリン(ミドルアックス)	21	0	5	歩行系			10
ホワイトドラゴン	66	0	6	飛行系		ブリザードブレス	85
ボウシューター(鋼の矢)	33	0	4	車両系			15
ボウマスター(アサルトシェル)	46	0	5	歩行系			50
ボウライダー(ハイパーキャノン)	61	0	7	騎馬系			44
ポーン(バトルアックス)	36	0	6	歩行系			26
マ							
マスターメイジ(アイアンロッド)	28	14	5	歩行系	ブレイズ②		11
マスターモンク(ブラスナックル)	47	39	6	歩行系	ヒール④、アンチスペル①		22
マッドマン	55	0	4	歩行系			76
ミストデーモン	68	28	6	浮遊系	コンフューズ②	混乱させる	80
ミノタウロス(アトラスの斧)	58	0	5	歩行系			51
ラ							
ラット	41	0	6	獣系			45
リザードマン(ラージアックス)	40	0	6	歩行系			34
ルーク(ロビンの矢)	40	0	4	車両系			22
レッサーデーモン	40	21	6	飛行系	ブレイズ③、サポート③		49
ワ							
ワイバーン	46	0	7	飛行系		ファイアーブレス	58
BOSS							
オッドアイ(カウンターソード)	?	?	6	歩行系		オッドアイビーム	64
ガラム(デーモンロッド)	?	?	?	歩行系		デーモンブレス	?
カミーラ(鉄球)	99	0	6	歩行系			42
レッドバロン(暗黒の剣)	?	0	6	歩行系			42
ゲシュプ(フレイル)	?	?	6	歩行系	フリーズ		78
ザルバード	80	65	5	歩行系	スパーク②		73
ゼオン	?	?	?	歩行系		デーモンブレス	?

SYSTEM GUIDE

ゲームの基本的な操作①

ボタンの役割

■完璧な操作でスピーディーなプレイ!!

物語を進める前に、とっても役立つ基本操作と戦術を会得しておこう。全部で7つの項目があり、どれもゲームプレイを円滑に進めるためには必要不可欠な基礎知識だ。

まずは、操作方法の第一歩。コントローラーの各ボタンがどのように働くか理解しよう。「シャイニング・フォース」シリーズでは、原則的にエンカウントタイプのRPGとは違い、歩いていれば敵に出会うというわけではない。あらかじめフィールド上に配置された敵に対し、移動距離を考えながら戦うなど、様々なシーンで構成されていて、操作面でもボタンをフルに活用している。

✚BUTTON

- キャラクターの移動
- カーソルの移動
- アイコンの選択
- セーブファイルの選択

目まぐるしく展開する「シャイニング・フォースII」の物語において、もっとも使用頻度の高いのが✚ボタンだ。ゲームを進める上で必要な莫大な情報も、アイコンによって混乱することなくスムースに展開できる。このアイコンを操作するのが✚ボタン。

キャラやカーソルの移動はもちろんのこと、バトルフィールドで、マップの全体像を見るときにも使える。斜め方向の入力がないので、何をするときでも操作性はバツグンによい。

START BUTTON

- ゲームのスタート

電源を入れると約5分間もの壮大なプロローグがスタートするが、これを省いてもゲームは始められる。

A・C BUTTON

- 話す
- アイコンの呼び出し
- アイコンの決定
- 宝箱・本棚の探索

むだなボタン操作を省いた「シャイニング・フォース」だから、バトルフィールドにおいてのAボタン・Cボタンの役割は基本的に同じもので、アイコンの呼び出しや決定に関するボタンになっている。ただ、簡単な操作が要求されるイベントの町などでは、Aボタンをキャラクター同士の会話の際に使い、Cボタンは部隊表の呼び出しに使用する。もちろん、ショップでの買い物や宝箱などのアイテム探しなどは、A・Cボタンとも同じように使うことができる。

B BUTTON

- アイコンのキャンセル

Aボタンと正反対の役割を持つ。アイコンのキャンセルだけでなく、各種ウィンドウの消去などもできる。

●キャンセルはいつでもOK!

▶奥の深いゲームだけに、アイコンの数も多い。時には余計なアイコンまで表示してしまうこともあるが、このようなときはBボタンを押し続ければよい。

●キャラクターは加速する!!

◀大半のRPGは、フィールドなどを移動する主人公が常に画面の中心にいる。しかし、このゲームでは、同一方向へ移動すると主人公は画面の端に近づく。

ゲームの基本的な操作②

アイコンの意味と役割

「シャイニング・フォース」シリーズの特色ともなっているアイコンは、従来のRPGにありがちな面倒臭さをまったく感じさせない重要なポイントとなっている。壮大な物語を作り上げるために欠かせないそれぞれの項目を具現化し、ゲームの楽しさをより強く引き出すものであることは間違いない。ただし、プレイヤー自身が全部で20種類あるアイコンの絵柄を把握していなければ楽しさも半減。

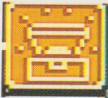
そこで、各アイコンを状況別の項目に分類し、どんなときにどのアイコンを操作するのか解説しよう。アイコンの種類によっては、同じ絵柄、同じ意味を持つものでも、状況の変化によって用途を変える場合もある。そこをよくチェックすれば、イライラすることなく、興奮状態が維持するスムースなストーリー展開でゲームを楽しめる。

移動中

魔法▶

◀魔法のアイコンは、移動中と戦闘中の両方で表示される。移動中に使える魔法は「リターン」と「アンチドウテ」のふたつ。

部隊表▶

▶現状で仲間になっているプレイヤーキャラの一覧表を確認できる。

持ち物▶

◀仲間になっているプレイヤーキャラの持ち物をすべて確認できる。そして、アイテムの使用や交換などもここで行う。

調べる▶

◀町や城内などにある宝箱や壺、気になる場所を確認するときに使用。怪しい場所を主人公の正面にして「調べる」を選択だ。

戦闘中(1)

魔法▶

◀攻撃、攻撃補助などの魔法は、敵が攻撃エリアに侵入したときに選択。「リターン」など、その他の魔法はいつでも使用可能。

戦う▶

▶攻撃エリアに敵が入ってきたときだけ、選択することができる。

持ち物▶

◀何らかの形で魔法が使えなくなったときなど、回復アイテムを選択するときに使用する。アイテムの確認にも役立つ。

待機▶

◀指定の移動エリア内で動いた後、そのキャラの攻撃エリアに敵がいなければ選択。敵がいても攻撃しないときにも選べる。

戦闘中(2)

マップ▶

◀戦闘中のバトルフィールド全体を縮小マップで確認できる。また、地形構造、敵配置、プレイヤーキャラの位置も確認可能。

部隊表▶

◀移動中の部隊表と同じものを表示。現在戦っている仲間たちが、どのような武器やアイテムを持っているかなど確認可能。

メッセージ▶

◀敵キャラの動きなどを変化させる4段階のゲームスピード設定と、戦闘中のメッセージを表示するかしないかを選択できる。

中断▶

◀イベントでは、教会に行かなければならないセーブも、バトル中に選ぶことで、その場で現状をセーブできる親切な項目。

●便利ボタンで調べるだけではダメ？

◀Cボタン

◀アイコン

◀宝箱や壺を調べるとき、いつも〝Cボタン〟を押すだけで、楽して入手してはいないか。実は、一部のアイテムに限って、「調べる」のアイコンを開かないと手に入らないものがあるんだ。さらに、場所を調べるときも、重要なところは、アイコンの「調べる」を使わないと謎が解けないこともある。

ゲームの基本的な操作③

部隊表の見方

部隊表のアイコンを選び、カーソルを任意のキャラに合わせる。

プレイヤーキャラクターとして主人公の仲間になる人物は全部で30人。彼らのレベルから、持ち物、職業クラスなどが一覧できる表だ。ここで、バトルに参戦させるキャラや休ませるキャラを選択する。現在参戦中のキャラは剣のマークで表示している。

ステータスの意味	
LV	現在のレベルを意味している。キャラごと決められた一定の経験値を獲得すると増加する。
HP/MP	HP=体力、MP=魔力を意味している。画面には現レベルにおいての最大値を表示。
EX	経験値を意味している。戦いによって得られる経験値は、キャラによって個人差がある。
攻撃力	良い武器を装備すればさらに攻撃力は増す。
防御力	レベルアップする度に能力が上昇していく。
すばやさ	キャラによって個人差があるので、要確認。
移動距離	戦闘中、一度に移動できる歩数。

ゲームの基本的な操作④

通常画面での特殊アイコン

前のページで解説したアイコンとは別に、町の中だけで使用するアイコンというものがある。それがこれから解説する8つ。大きく分けると〝ショップ〟と〝教会〟の2か所で使用するアイコンだ。それぞれ物語を進める上では欠かせない項目なので、よく覚えておこう。とくにショップの「修理」と「掘り出し物」は、活用のし方で後で大きな差が出る。

●本棚やバトルフィールドを調べろ！

▶ショップにはないアイテムというのがかなり重要な場合もある。イベントマップ、バトルフィールドを問わず、気になる場所を見つけたら調査だ。

ショップ

▶どの場所にあるショップでも、アイコンの意味と役割は同じ。「修理」と「掘り出し物」をどう活用するかは、プレイヤーの実力しだいだ。

買う▶ ◀ショップへ来た一番の目的となる項目。価格のついたアイコンとアイテム名が表示されて、そこから欲しいものを選択する。

売る▶ ◀不必要になった武器や防具をどのショップでも売ることができる。呪いのアイテムでも売りつけることができる。

修理▶ ◀特殊攻撃の武器は使いすぎると壊れてしまう。戦闘中ひびなど入ったら、すぐ修理。修理を終えるとまた効果が復活する。

掘り出し物▶ ◀訪ねたショップの「買う」には登場しないアイテムを売ってくれる項目。自分が手放した武器なども扱っている場合がある。

教会

▶キャラの治癒（ちゆ）、データのセーブなど、ゲームを進める上で重要な項目が詰まった教会。とくに「シャイニング・フォース」の世界では「転職」が要（かなめ）だ。

復活▶ ◀プレイヤーキャラの誰かが戦闘不能になってしまったら使う。複数の戦闘不能者が出た場合、ひとりずつ選択して復活させる。

治療▶ ◀バトル終了後でも回復しない毒、呪い、麻痺（まひ）のプレイヤーキャラを治す項目。治したいキャラをひとりずつ選んでいく。

転職▶ ◀レベル20以上になったプレイヤーキャラが使える項目。アイテムを使うと特殊なクラスになれるキャラがいる。

記録▶ ◀現在のゲームデータを記録できる。戦闘中の「中断」と違い、町から再開するのでアイテムを買い直せるなどの利点がある。

タクティカルバトルとは!?

■頭脳を極限まで活用して邪悪に挑め！

通常のＲＰＧとはまったく違った概念で敵キャラと対決するゲームシステムをタクティカルバトルという。見た目はシミュレーションゲームのような感じで各キャラクターたちを進め、敵と対決するのだけれど、面倒な知識や操作は必要ない。楽しさは普通のＲＰＧと同じ。スピーディーで緊張感抜群の戦いが繰り広げられる。

タクティカルバトルの利点は、敵がどの位置にいて、どんなキャラクターなのか一目でわかること。戦闘中にモンスターはランダムに出現してくるわけではないので、あらかじめ相手となるキャラへの対処を考えることができ、より効果的な攻撃方法やプレイヤーキャラをぶつけられる。さらに、将棋やチェスのように１コマずつ移動させられるので、バトルフィールドの地形を利用して、背後に敵を回させないなどの戦術をとることもできる。まさに、新次元ＲＰＧの戦いを満喫できるわけだ。

索敵の方法

タクティカルバトルでは、ただ敵の種類や動きを確認できるだけではない。戦闘中にカーソルを合わせれば、敵の能力や持ち物など詳しい情報までも確認できてしまう。

1 移動ターンが来た時点でBボタンを押す

◀移動状態でBボタンを押し、プレイヤーキャラに合っているカーソルを✚ボタンで動かし、調べたいキャラに合わせよう。

2 カーソルを任意の敵キャラに合わせAボタンを押す

◀Aボタンを押せば、敵キャラ個別のウィンドウが開く。HP、MPはもちろん、敵の使用している武器や持ち物まで確認できる。

キャラクターの行動パターン例

1 移動

▶タクティカルバトルは、次のような手順になっている。まずはプレイヤーキャラの移動。各キャラごとに決められたエリア内で移動でき、キャンセルも可能。

2 索敵

▶必要とあれば、１ターン内で全員が移動をする前に「索敵の方法」を使って敵の詳しい情報を調べることができる。初めて出会う敵がいるときは活用しよう。

◀①から③に飛ばすこともできるぞ!!

3 行動選択

▶移動完了後、戦うのか待機するのか、それとも魔法で攻撃するのかなどを選択する。攻撃エリアに敵がいない場合、ほとんどの場合「待機」を選ぶことになる。

4 行動実行

▶「戦う」と「魔法」を選択すると、ライブシネマ・バトルという、アニメ処理されたキャラが迫力の戦闘シーンを繰り広げる。後は、敵と交互にこれを繰り返す。

次にすばやいキャラクターへ

戦闘シーンの行動と戦術①

フィールド上での戦術

悪魔族にうちかち、己れが生き延びる。これが戦闘において最低限必要な条件である。ただし初心者にとって、その道は険しい。ここでは敵軍団に負けないための、さまざまな戦術を紹介する。基本的なものから高等戦術まで種類はあるが、どれも、ゆくゆくは「光の戦士」たちを助けるものである。

戦術は大きく分けて4つ。すなわち①地形を活用した戦術、②敵の行動パターンを考慮した戦術、③キャラ単体レベルの戦術、そして③の応用版ともいえる、④アイテムを利用した戦術だ。各項目はどれが重要でどれが不要というものではなく、それぞれの項目にしるされた戦術をうまく組み合わせることで、初めて敵に勝つことができるのだ。プレイヤーの冷静な判断力と指揮能力にすべてがかかっている。

戦術1 「全体MAP」を活用して、自分なりの作戦を立てる

すべての戦闘フィールドには、地形としての特徴がある。たいていはこちら側にとって不利なものばかりだが、逆にこれを生かして戦況を有利な方向へ持っていく手も存在する。こちらが動けないのを利用しての待ち伏せなどは、基本中の基本といえよう。

▲「マップ」のアイコンで「全体MAP」を呼び出し、地形効果を確認しよう。

●地形効果を有効に活用！

▶地形効果は高ければ高いほど、キャラの回避率がアップするなど、戦闘が有利になる。敵を得意な地形に引きずり込んで戦うのも頭のいい作戦だ。

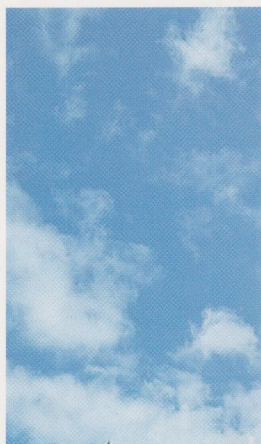
戦術2 敵の思考・行動パターンを読む

各マップでの細かい行動は次章からの攻略編で解説されているので、ここでは大まかな思考、行動パターンを解説する。敵軍団は特殊なものを除き、全マップを通しての思考回路を持っている。たとえばHPの少ないキャラから叩(たた)く、少数のグループを組んで移動する、などだ。こちらが敵の行動を逆手に取れば、HPの少ないキャラはすぐに前線から撤退(てったい)させる、少数グループはその上から多数グループで囲んでしまう、などの応用戦術が使えるわけだ。

▼ボスクラスの敵は、バトル開始から終了まで、一環した行動を取ることがある。ウイラードは、ラットといっしょに隅まで逃げ続ける。

▲局地戦になると、キャラの移動力が半減してしまう。敵はこれにつけこんで、こちらの戦力を分断しにかかる。

●主人公は狙われやすい ヒット&アウェイで戦おう

前項に追加するなら、主人公は特に狙われやすい。主人公が力つきた時点でプレイヤー側の負けになってしまうわけだから当然といえよう。対策として、主人公はヒット&アウェイに徹するか、防御力があるキャラの2番手として攻撃するなどの方法がある。

戦術3 様々な変則戦法で敵を倒す

いよいよ敵が近づいてきた。さて、各キャラはどんな行動をとったらいいか？　もちろん直接攻撃は基本だが、ただ単に敵に突進して叩いているだけでは、いつか必ず敗北の憂き目に合うだろう。場合によっては前線から撤退することも必要だし、魔法やアイテムで治療することも必要だ。ここではキャラ個人レベルで、さまざまな敵との戦い方を解説する。まず戦いの原則として、防御力のあるキャラを前面に出して、あとのキャラはその後ろで戦うというのが原則。間接攻撃系キャラはこれで充分戦えるが、シーフなどの防御力の低い直接攻撃キャラの場合は、前面のキャラが敵にダメージを与えたのちに、後方から出てきてとどめだけを刺せばよいのだ。

1 敵を囲む

▶敵をギリギリまで引きつけて一気に叩く。1撃では倒せない敵も、間髪入れずに粉砕することができる。敵が間接攻撃専門のキャラの場合は、懐に入ってしまえば絶対攻撃されないというわけだ。

2 後方から攻撃

▶弓や大砲、槍や魔法で攻撃できるキャラは、なにも前面に出て攻撃する必要はない。戦士や騎士を盾にして、後ろから攻撃していればいいのだ。なお間接攻撃は、壁なども貫通することがある。

3 地形を利用する

▶2とも関連するが、地形や障害物は、時として戦況を有利に導く。壁などの存在によって、間接攻撃系キャラは無敵状態になるし、飛行系キャラは、岩山から敵に襲いかかることもできるからだ。

●集団攻撃魔法で効率よく戦闘！

▶集団攻撃魔法が使えるキャラは、戦闘になくてはならない存在。敵をわざと十字型に集めて、「ブレイズ」で一掃するなど、効率よく戦いたい。

戦術4 武器のパワーを利用して勝つ

攻撃魔法などの能力を持ったキャラは、もちろんそれなりに活躍をするはず。しかし、ジャジャのような特殊能力のないキャラでも、特殊武器を使用することにより、ほかのクラス以上の戦闘をすることができる。何らかのパワーを秘めた武器の一部は下の表に列挙しておいたが、ほかにもまだまだ隠れているはずだから自分で探してみよう。なお、壊れそうになったら、武器屋で必ず修理してもらうように。

◀攻撃魔法が使えないジャジャのようなキャラは要注意。特殊武器を装備すれば、飛び抜けた攻力を発揮する。

特殊な効果を持った武器	
ミスティナックル	敵のMPを吸収する効果がある
ギガントナックル	敵にコンフューズLV1をかける
ヒートアックス	敵にブレイズLV2をかける
アトラスの斧	敵にブレイズLV3をかける
大地の斧	使用者の移動力が1上がる
ルーンアックス	味方にアンチドウテLV2をかける
カウンターソード	反撃をする確率がアップする
暗黒の剣	敵にソウルスチルLV1をかける
聖者の杖	使用者のHPが毎ターン回復していく
吹雪の杖	敵にフリーズLV3をかける
女神の杖	味方にヒールLV3をかける
忍びの刀	2回攻撃ができる確率がアップする

戦闘シーンの行動と戦術②

レベルUPのための戦闘

ゲームの進行上、ひとつのバトルを順当にこなしていけば次のステージに進んでも苦戦することはない。しかし、どうしても必要以上のレベルアップをしないと不安だというプレイヤーのために、楽にレベルアップができるコツを解説しよう。戦闘には大きく分けて、敵を全滅させるとクリアになる場合と、ボスを倒せばクリアになる場合がある。(以下、本書では「全滅タイプ」「ボスタイプ」と呼ぶ)自分がレベルアップをしたいステージタイプを攻略編で見たうえで、参考にしてもらいたい。

①フィールドバトルマップを活用する

おもに、全滅タイプのステージでできるレベルアップ法である。1回めは普通にクリアして、2回め以降同じステージを通ることがあるなら、敵とエンカウントするまで歩き回っていればいいのだ。エンカウントする確率は、ステージの真ん中よりスタート地点のほうが若干高いようだ。場所は、下の表を参考にしてほしい。

自由にレベルアップできるフィールド

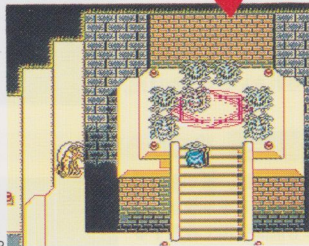
フィールド名	ページ数	フィールド名	ページ数
イール村へ	35	岩清水の森へ	70
ハウエル宅へ	37	クリードの館へ	73
ハウエル宅〜イール村へ	39	パキャロンへ	83
グランシールへ	42	パンゴートの谷	86
リブル村〜闇の洞窟へ	52	モーンの町へ	91
古代の意志を継ぐ者のほこらへ	59	ロフト村へ	97
浅瀬	66	ガラム城へ	100

②「リターン」の魔法を活用する

ボスタイプのステージで有効な手段であり、前作でファンの間に浸透した方法だ。すなわち、ボス以外のすべての敵を倒したあと、ボウイに「リターン」を使わせて戦闘を離脱する。そして再びステージに戻ってみると、倒したはずの敵キャラがすべて復活している、という寸法だ。全滅タイプのステージでも使えるが、あまり意味がない。この方法における注意としては、絶対にボスは倒さないこと。倒した時点で2度とそのステージでは戦えなくなるからだ。

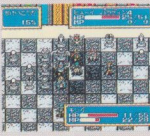
◀ボスを残してすべて片づけたら、迷わず「リターン」。教会に戻って、治療などをしておこう。

リターンを使用

▶復活した敵キャラたち。もらえる経験値が1ポイントになるまで、ひたすら戦い続けるのだ。

●経験値について

▶キャラは一律、経験値が100になればレベルアップする。普通に攻撃をしたときよりも、とどめを刺したときのほうが、もらえる経験値が高い。

●リターン使わず経験値稼ぎ!?

◀敵に回復魔法を使う『プリースト』がいる場合、生かすことが大事。攻撃した敵をあえて回復させることによって、『リターン』を使わなくても、たくさん経験値が稼げる。

HOW TO WIN

戦乱の予感

すべては、ふたつのジュエルが奪われたときに始まった……

遥か北の大地、パルメキア大陸の沖合に位置する緑豊かな島、グランス島。この島には、現在の住民がこの地にすみつくよりずっと昔から、ふたつの遺跡が建てられていた。

ひとつは〝古えの塔〟と呼ばれる石造りの巨大な塔。その入口は堅く閉ざされていて、何人たりともその中に眠っている秘密を目にしたものはいないという。

第 1 幕

もうひとつの遺跡の名は〝古えのほこら〟。長い年月を経たいまは、このほこらの存在は多くの人々に知られている。このほこらには、伝説の〝光と闇のジュエル〟が眠っているという……。しかし、ジュエルが意味することを知っているものは数少ない。ジュエルの封印が解かれたとき、どんなことが起こるのかは誰も知らない謎である……。

グランス島の南に位置するグランシール王国。ここにひとりの少年がすんでいた。少年は知らない。これから自分がどんな運命にみまわれるのか。世界の運命は、今変わろうとしている…。

ADVENTURE WORLD▶

- ▶グランシールの町・グランシール城
- ▶古えの塔
- ▶イール村
- ▶ハウエル宅
- ▶ガラム城
- ▶古えの塔　地下通路
- ▶古えの塔　大広間

SF HOW TO WIN

グランシールの町

●ボウイが生まれ育った町

水と緑に恵まれた、平和な田舎町で、漁業が盛んなようだ。人間やエルフ、ケンタウロスなど、さまざまな種族がともに生活している。

嵐が去った翌日から物語は始まる。人々はいつもと同じ朝を迎えるが…

グランシールの町は、グランス島のやや南側に位置するグランシール城の城下町。北東には、多くのナゾを秘めた古え(いにし)の塔がそびえ立ち、南には、ふたつの宝石が隠されている古え(いにし)のほこらがある。周り(まわ)には畑らしきものはなく、多くの人々は漁業で生計を立てているようだ。

武器・道具屋の隣には水晶玉を持った占い師がいて、ただで占ってくれる。その占いによると、なんとグランシール国に破滅がおとずれるということだ。こんなに平和な国がいったいどうして亡びてしまうのだろうか？　でも、占い師が現れるのは、もうちょっとだけ先の話だ。

DATA CHECK

TOWN GUIDE

建物名

- ❶ボウイの家
- ❷民家
- ❸民家
- ❹教会
- ❺学校
- ❻武器屋
- ❼ペットショップ
- ❽物置

SHOP LIST

アイテム名	価格	装備者／使用者
武器屋		
ショートソード	140	ボウイ
ショートスピア	120	ヒューイ
ショートアックス	120	ジャジャ
木の杖	60	サラ
ショートナイフ	70	ジッポ
道具屋		
薬草	10	全員
回復の実	200	全員
毒消し草	20	全員
天使の羽	40	全員

➡CHECK POINT

ボウイが通う学校。グランシール一(いち)の大賢者(だいけんじゃ)、アストラルが開校した。明日のグランシールを担う子供たちが、今日も勉学に励んでいる。

■ITEM FOUND▶薬草

当分の間お世話になる回復アイテム、「薬草」が隠されている。戦闘時にとても役立つので、忘れずに取っておきたい。

ボウイの家2F▶

学校B1F▶

NEW MEMBER

僧侶　サラ

賢者アストラルの弟子で、ボウイとは同い年。面倒見がよく、優しい女の子だ。

騎士　ヒューイ

ケンタウロス族だけあって、脚力に優れている。賢者アストラルの弟子のひとり。

グランシール城

●グランシール王の身に何かが？

一般人は、普通足を踏み入れることができない。町の人間で自由に出入りが許されているのは、賢者(けんじゃ)アストラルくらいのようだ。

■ITEM FOUND

▶薬草・天使の羽・毒消し草

お城の中では3つのアイテムが手に入る。あれば便利だし、タダなのでいただいておこう。「天使の羽」は、ボウイ以外のキャラに持たせるといい。

アストラルの後を追って、グランシール城へ。中を探検してみよう

広い敷地(しきち)内には、大きなお城のほかに兵士の仮眠室がある。武器の倉庫もあるのだが、ここ数年間扉(とびら)を開けておらず、まともに使えるかどうかは怪しいところ。さびついている可能性が高いと思われる。

グランス島北部において国境を接している唯一の国、ガラムとは友好関係にある。よって、過去数十年もの間、グランシールには全く戦争が起こっていない。城の中を歩き回っている兵士は、とても退屈そう。やることといったら、ネズミ退治くらいのようだ。でも、彼らがひまだということは、それだけこの国が平和だという証拠である。

戦争を望んでいるわけではないが、退屈な日々をうとましく思っている兵士も中にはいるようだ。

◀1F

◀2F

◀3F

4F▼▶

KEY CHARACTER

グランシール王

急に苦しみだし、倒れてしまった。古えの塔と王様の病気、何か関係がある？

アストラル

グランシール一の大賢者といわれている偉い人。でも、本当はエッチなのかも。

第1幕　BATTLE NO.01 ▶全滅タイプ

SF HOW TO WIN

古えの塔

●王様の病に関係が!?

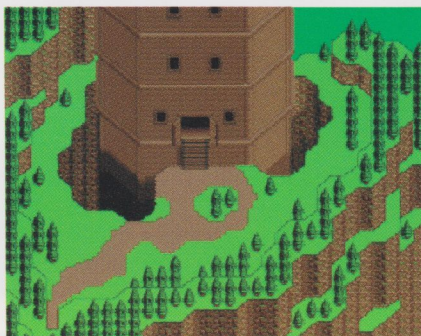
王様の病気の原因をつきとめるために、古えの塔の探索に乗り出したボウイたち。塔の内部には、邪悪な先客が待ちかまえていた！

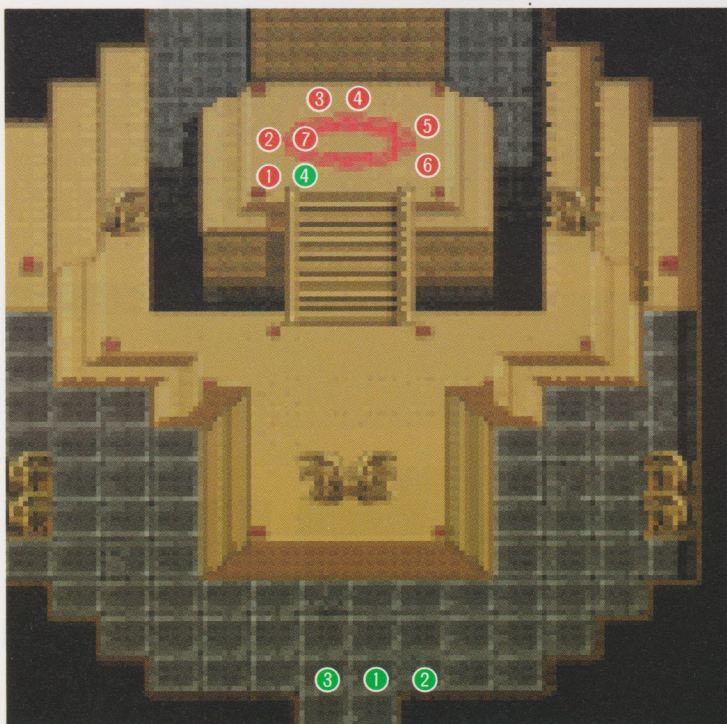
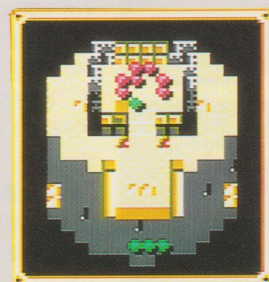
DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹アストラル	歩行系
MONSTER	
❶ギズモ	浮遊系
❷ギズモ	浮遊系
❸ギズモ	浮遊系
❹ギズモ	浮遊系
❺ギズモ	浮遊系
❻ギズモ	浮遊系
❼ギズモ	浮遊系

バトル　テーマ

敵が弱くても、むやみに突っ込んだら負けてしまう。

初めての実戦！　3人で束になってかかれば、恐れることはない

ギズモ自体はたいした敵ではないが、こちらのほうが少人数。よって単独行動は避けること。初めのうちは2〜3歩くらいずつ進んで行き、ギズモがこちらに近づいたら、1匹を3人がかりで攻撃だ。2匹以上を相手にするときは、サラを後ろにまわして回復に専念させよう。味方のキャラが瀕死の状態に陥ったら、迷わずリターンの魔法などで町に戻れ！むりして進むと、後でレベルの低さに苦しむ。

FIELD GUIDE

Wヒュージラットの強力な攻撃力にひるむな。

FIELD GUIDE

イール村へ

●最初のフィールドバトル

倒れてしまったアストラルにかわり、ハウエルの家に向かうことになったボウイたち。戦況は少しずつだけどきびしくなっていく。

登場モンスターは一段と強力！特にヒュージラットに気をつけろ

初のフィールドバトルとなるこのステージは、地形効果の高い場所が多い。HPや守備力の低いキャラクターを地形効果の高いところにおくなどして、有効に利用しよう。

ここでの戦いは、ヒュージラットに気をつけること。ひとりでいるところを狙われたら、ひとたまりもない。だが、向こうからやって来たところを4人で叩けば、けっこう楽に倒せる。くれぐれも単独での行動はさけることだ。

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
MONSTER	
❶ペースト	歩行系
❷ペースト	歩行系
❸ペースト	歩行系
❹ペースト	歩行系
❺ヒュージラット	獣系
❻ヒュージラット	獣系

戦士　ジャジャ

ねぼすけのジャジャが仲間に加わる。ふだんはドジだが、戦闘では頼りになる。

SF HOW TO WIN

イール村

●若者の姿があまり見られない山村

グランシール国の北西にある、山に囲まれた小さな村。わずかに残っている若者たちは、あまりにも平穏な生活にうんざりしている。

■ITEM FOUND▶回復の実

村のどこかにある壷(つぼ)の中に隠されている。ボウイかジャジャに持たせること。ちなみに、道具屋での売り値は金貨200枚。

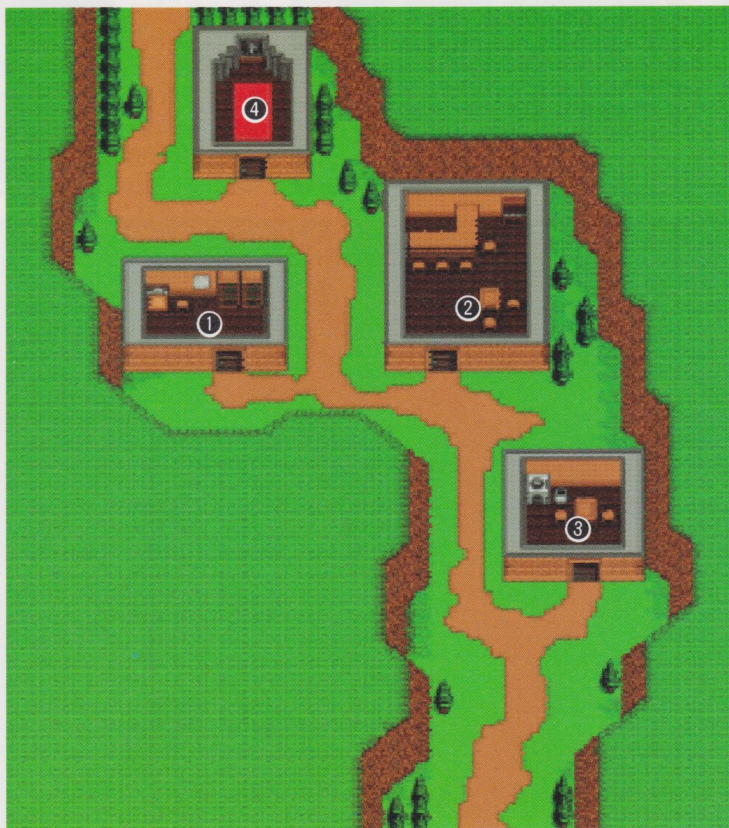
DATA CHECK

TOWN GUIDE

建物名

❶民家
❷酒場
❸民家
❹教会

ハウエルを探しに村へやってきたのは、ボウイたちだけではなかった

イール村は、退屈なほど平和。ボウイたちが探しているハウエルは、この村ではちょっとした有名人。とても変わり者のへんくつじいさんらしいのだ。村のどこかにハウエルの弟子、カズンがいて、彼が家まで案内してくれる。ところで、村の人の話によると、ガラムからやってきた兵士もハウエルを探していたようだ。いったい、何の用があるんだろう。

KEY CHARACTER

カズン

ハウエルの下で魔法の修業をしている。イール村での評判は、師匠よりもよい。

バトル　SONIC! SOFTWARE PLANNING　テーマ

より強力なチームワークを身につけて戦おう。

ハウエル宅へ

●森が多く防衛に有利なフィールド

カズンに案内してもらい、イール村からさらに北へ向かうボウイたち。だが、ハウエルの家までの道はモンスターのなわばりだった！

MONSTER'S ITEM

▶薬草

オオコウモリが持っている。手に入ったら、先頭に立っているキャラクターに持たせてあげよう。

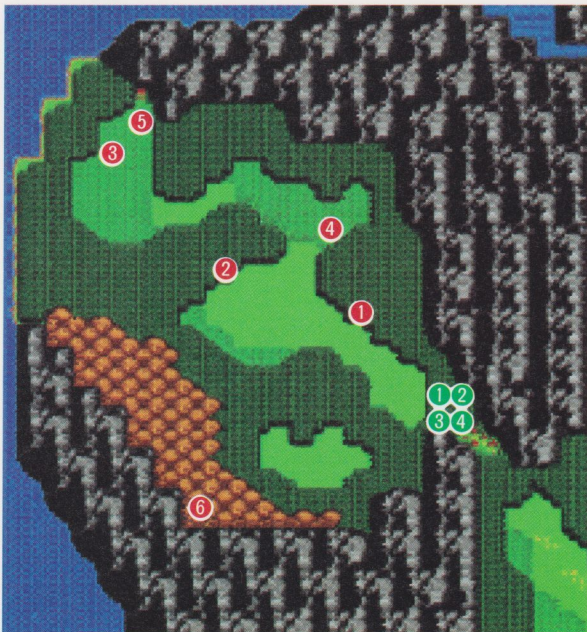
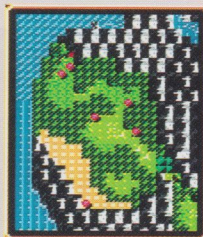
サラとジャジャは、レベルを上げるために積極的に戦闘に参加させよう

戦いが始まったら、南西にいるオオコウモリは無視してさっさと北上する。こいつは放っておいても勝手に寄ってくるから、倒すのはそのときでいい。ボウイとヒューイを先頭に立たせて進もう。登場モンスターが少ないので、サラを攻撃に参加させてもOK。ただし、森や茂みなどの、できるだけ地形効果の高いところに置いてやること。ヒューイには、遠隔攻撃ができるように「ショートスピア」を装備させておくとよい。

FIELD GUIDE

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
MONSTER	
❶ベースト	歩行系
❷ベースト	歩行系
❸ベースト	歩行系
❹ヒュージラット	獣系
❺ヒュージラット	獣系
❻オオコウモリ	飛行系

MONSTER

バンパイアバット

初登場の空飛ぶモンスター。攻撃力はヒュージラット以上。ふたり以上で戦え。

SF HOW TO WIN

ハウエル宅

●中には、意外な先客が…

グランス島の北西部にある一軒家がハウエルの家。入口まで来てみると、なんだか中のようすがおかしい。誰か来ているのだろうか。

ハウエル宅に来たボウイたち。グランシールの謎は解き明かされるか？

山と森に囲まれた静かな土地に、ハウエルはすんでいる。彼はあまり家から出ないで、何かの研究に没頭しているらしい。そのせいで、イール村の人たちから変わり者あつかいされているのだ。

家の入口まで行って呼びかけたが、全く返事がない。どこかに出かけてしまって留守なのだろうか。家の中に入ってみると、中にはすでにふたりの先客が。そして、その足もとにはハウエルが横たわっていた！

■ITEM FOUND▶毒消し草・癒しの滴

「毒消し草」は、サラがアンチドウテを使えるようになるまで重宝する。「癒しの滴」は、サラかカズンに持たせよう。

ハウエルを襲った犯人の正体は、なんとガラム国の兵士。グランシールについての研究を奪いにきたのだ。ハウエルはグランス島にほどこされていた封印のことを告げ、息をひきとってしまう。なぜ、友好国のガラムが、このような行動をとったのだろう。そして、今回の事件とグランシールの扉が開いてしまったこととは、何か関係があるのか。

KEY CHARACTER

ハウエル

グランシールの歴史を語らぬまま他界してしまった。オネイアという息子がいる。

NEW MEMBER

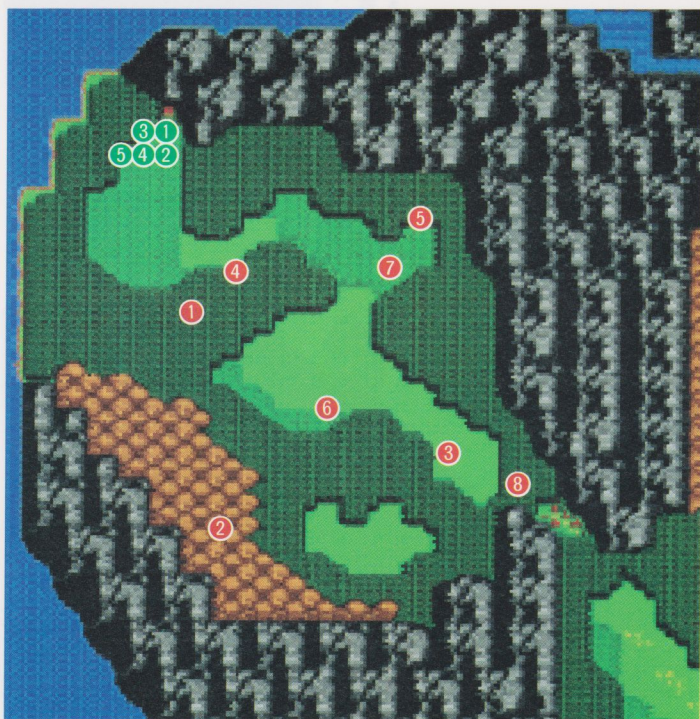
魔術師　カズン

ハウエルを肉親のように慕っていた。炎の呪文を得意とする、頼もしいヤツだ。

バトル SONIC! SOFTWARE PLANNING テーマ

間接攻撃してくる敵キャラクターに惑わされるな！

ハウエル宅〜イール村へ

SF HOW TO WIN

●ガラムの兵隊が立ちはだかる!!

古えのほこらへ向かうことになったボウイたち。その行く手に立ちふさがったのは、モンスターではなく友好国ガラムの兵士だった。

弓で攻撃するモンスターが現れる。できるだけ引きつけてから攻撃だ！

マップはバトル３と同じだが、出現する敵はさらに強力。初登場の間接攻撃モンスター、ガラムアーチャーには要注意だ。

最初のターンは、誰も動かさずようすを見よう。すると、オオコウモリとガラムソルジャーがこちらの移動範囲に入っている。そこを全員でかかれば、あっという間に２匹倒せる。その後は、平地に沿って２〜３歩ずつゆっくりと南東へ。このルートだと、同じようにモンスターのほうから移動範囲に入ってきてくれる。いつも団体で行動することを第一に考えていれば、それほどむずかしいマップではない。

FIELD GUIDE

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
MONSTER	
①オオコウモリ	飛行系
②オオコウモリ	飛行系
③オオコウモリ	飛行系
④ガラムソルジャー	歩行系
⑤ガラムソルジャー	歩行系
⑥ガラムソルジャー	歩行系
⑦ガラムアーチャー	歩行系
⑧ガラムアーチャー	歩行系

KEY CHARACTER

レモン

ガラム軍の総指令官。まがったことが大嫌いなのだが、なぜこんな行動を？

ガラム城1

●地下牢に閉じ込められたボウイたちの運命は!?

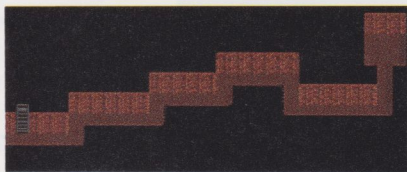
地下牢で目を覚ましたボウイ。その中には、ガラム国の賢者と隊長がいた。ふたりはグランシールのことを少し知っているようだ。

▲1F

◀B1F

▼B2F

シーフ　ジッポ

正義の盗賊を名乗るスケイブン。いっしょに戦うようになるのは少し先。

ガラム王は国の人間まで牢屋に閉じ込めていた。いったい何の目的で？

ガラム城地下の牢屋では、古えのほこらを荒らした犯人が発覚する。犯人は深く後悔し、ボウイたちがガラムから逃げ出すことに協力してくれた。もたもたしているひまはない。ガラム軍が攻めてくることを、いち早くグランシールまで知らせに行こう！

◀この先にはガラム兵がいっぱいだ。階段は使えない。

▶なんと、ジッポが秘密の逃げ道を知っているのだ。

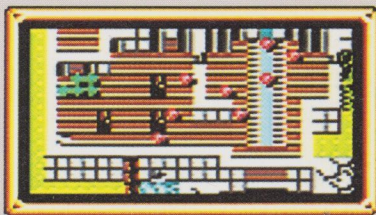
バトル テーマ

ガラム城内バトル！ 障害物を利用して戦おう。

狭い上に障害物がごちゃごちゃ。勝利の鍵は、カズンが握っている！

初のボスタイプバトル。この戦いは、障害物をいかに利用するかがポイントだ。魔法と弓の射程距離に、障害物は関係ない。壁越しにカズンのブレイズを使う戦い方ができるわけだ。城を出たところにある城下町には、武器屋と道具屋がある。戦闘に勝利したら、そこでアイテムを補給すればいい。なお、ジッポは、このバトルではまだ参戦してくれない。

■MONSTER'S ITEM

▶ショートロッド

ガラムメイジの所持品。持ち物にあきがあると、手に入る。入手後は、サラに装備させたい。

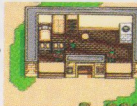
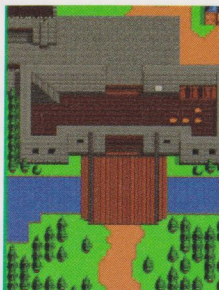
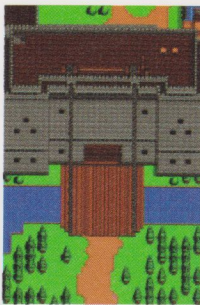
FIELD GUIDE

ガラム城２

●ガラム城から脱出できるか!?

盗賊ジッポのおかげで、なんとか牢屋から逃げ出すことができた。ガラム軍よりも先に、グランシールにたどり着けるだろうか。

■ITEM FOUND▶薬草×２

毎度おなじみの回復アイテムが、城下町のどこかで手に入る。そのためにはまず、ガラム城にいるモンスターを倒せ！

▼2F

▲▼1F

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
MONSTER	
①ガラムソルジャー	歩行系
②ガラムソルジャー	歩行系
③ガラムソルジャー	歩行系
④ガラムアーチャー	歩行系
⑤ガラムアーチャー	歩行系
⑥ガラムメイジ	歩行系
⑦ガラムナイト	騎馬系
⑧ガラムメイジ	歩行系

BOSS

ガラムメイジ

魔法を使ってくる初めての敵。ブレスのLV1とはいえ、この段階では要注意。

SF HOW TO WIN

グランシールへ

●突然変貌した友好国からの攻撃!!

ガラム城と城下町より外に出た者は、誰であろうと倒せという命令が出ている。ガラムの兵士を退けて、グランシール国へ急げ！

モンスター側にいる僧侶の恐ろしさを知れ！

DATA CHECK

CAST

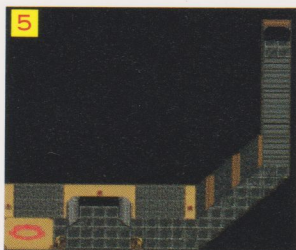
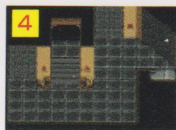
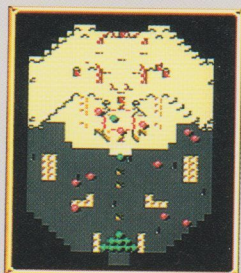
キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ジッポ	歩行系
MONSTER	
①ガラムソルジャー	歩行系
②ガラムソルジャー	歩行系
③ガラムソルジャー	歩行系
④ガラムアーチャー	歩行系
⑤ガラムメイジ	歩行系
⑥ガラムメイジ	歩行系
⑦ガラムナイト	騎馬系
⑧ガラムナイト	騎馬系
⑨プリースト	歩行系

時すでにおそく、ガラム軍はグランシールに攻め込んでしまったらしい

仲間になったばかりのジッポは、他のメンバーにくらべてレベルが低め。モンスターにとどめをさす役割を彼にゆずって、経験値を稼いでもらおう。

マップは森や茂みが多く、地形効果に期待できる。サラやカズンなど、防御力がやや低めのキャラにとっては、ありがたい。ゆっくりと南下していくと、ガラムアーチャーやガラムナイトがこちらに向かってくるから、２～３人がかりで倒そう。北側のモンスターを一掃(いっそう)したら、一気にグランシールへ向かえ。せっかく追いつめたモンスターにヒールをかけてくるプリーストは、できるだけ早く倒しておこう。

FIELD GUIDE

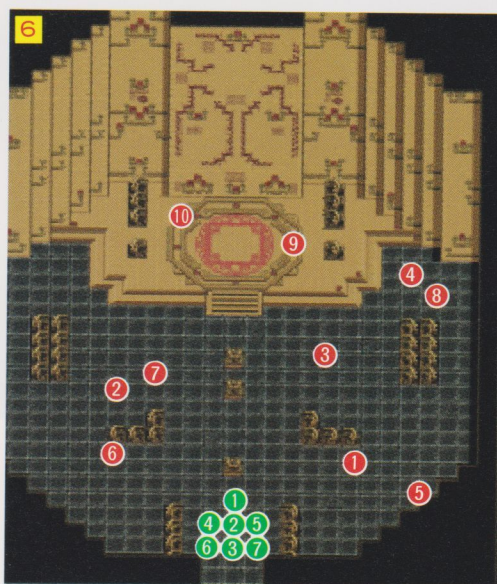
敵のコンビネーションプレイの恐ろしさを知れ！

古えの塔地下通路＋大広間

●邪悪な力がうごめく謎多き封印の塔

賢者(けんじゃ)アストラルとレモンを追って、グランシールへ向かったボウイたち。この戦いで、ガラム王の真の目的が明らかになる。

FIELD GUIDE

モンスターに負けないように、コンビネーションプレイを身につけよう

ガラムナイトを狙(ねら)って近づいたところを、ガラムアーチャーが狙(ねら)い撃(う)ち！　というように、恐るべき連携攻撃をかけられる恐ろしいマップだ。正面から行くのは避けて、右側を迂回(うかい)したほうがいい。全員でモンスター2～3匹と戦うことを目安にする。ガラムアーチャーは、ボウイとジャジャではさみ撃ちにしよう。

DATA CHECK

CAST

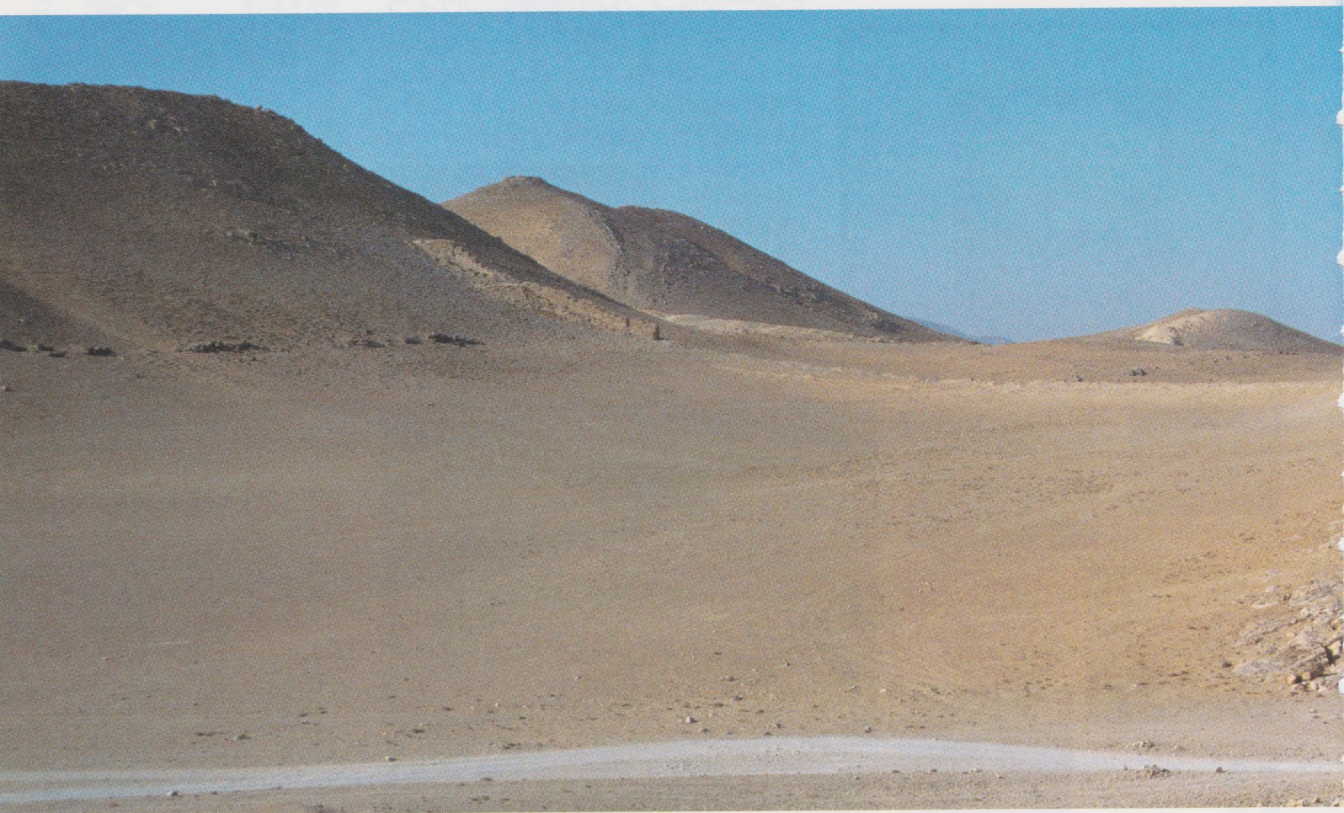
キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ジッポ	歩行系
⑦キウイ	獣系
MONSTER	
①ガラムアーチャー	歩行系
②ガラムアーチャー	歩行系
③ガラムアーチャー	歩行系
④ガラムメイジ	歩行系
⑤ガラムナイト	騎馬系
⑥ガラムナイト	騎馬系
⑦ガラムナイト	騎馬系
⑧プリースト	歩行系
⑨ダークスモーク	浮遊系
⑩ダークスモーク	浮遊系

NEW MEMBER

キウイ

売りに出されていたかわいそうなヤツ。正体は、深い謎につつまれている。

辺境の旅路

新たなる仲間とともに、少年の旅が始まろうとしている…

崩れ落ちる大地に、のみ込まれた故郷の街グランシール。あの悲劇から一年がたった今、グランシールを脱出した人々は、パルメキアの地に新たな王国を築いていた。その中に、あの少年の姿もあった。少年の首には〝光と闇のジュエル〟が巻きついている。これこそ少年が、神々に選ばれた運命の子である証拠だった。

ある日、少年の街に一匹の不思議な鳥が現れた。この幼いフェニックスとともに、少年は見知らぬ土地へ足を向けることになった。この地に住む多くの種族と出会うために…。さらに一年前の悲劇の意味を知るために…。そして旅で知ったことは、古えの悪魔たちが地上に放たれたことだった。古えの塔は悪魔を封じていた門であり、その鍵こそ光と闇のジュエルなのだ。

地上の者が、悪魔を呼び寄せたことを知った父なる神、ボルカノンは、少年たちに力を貸そそうとはしなかった。再び悪魔を封印するには、自分の力だけを頼りにしなければならないのだ。運命の流れは、少年をどこに導くのか…。

ADVENTURE WORLD▶

- ▶船上
- ▶パルメキア北大陸への洞窟
- ▶ニューグランシール城
- ▶リブル村
- ▶ビドーの国
- ▶ボルカノン神殿
- ▶港町ハッサン
- ▶クリードの館

SF HOW TO WIN

船上

●新天地を求めて進みゆく箱船

地震で崩れ去ったグランス島をあとに、グランシールの人々を乗せた船は、新天地を求めて前進する。果たして彼らの運命は？

船上▲

◀船内

■ITEM FOUND▶疾風のチキン・薬草

「疾風のチキン」は、船上のどこかにある。グランシールで船に乗り込んでから、ニューグランシールが完成するまでの間、そのアイテムを取りにいけるのだ。

さあ、人々と町作りにはげもう！

西へ、西へと進んでいくうちに、広大な陸地が見えてきた。その名はパルメキア大陸。この地こそ、ボウイたちの新たな冒険が待ちうける、第2の舞台だ。賢者（けんじゃ）アストラルの指示に従い、人々は新しい国を建て直す材料にするため船の解体作業を行う。もちろんボウイたちもいっしょに、国作りにはげむのだ。真ん中にある階段の手前に、大きな材木が置いてあるので、それを持って甲板（かんぱん）に上がっていこう。

作業員が行方不明!?

材木を受け渡したあと、ひとりの作業員が飛び込んできた！　なんと、仲間が行方不明になってしまったらしい。いったい何が起こったのだろうか!?

▶〝持っていきますか〟という表示がでる。〝はい〟にすると材木を運ぶことができる。

◀行方不明の仲間を報告する作業員。早速、仲間を探しに、西の石切場へ行ってみよう。

分岐の罠にはまるな。

パルメキア北大陸への洞窟前1

●突如現れた敵。町の仲間を助けるのだ！

石切場に向かったボウイたちを待ちうけていたものは、作業をじゃまする敵だった。仲間を助けるために、すべての敵に立ち向かえ！

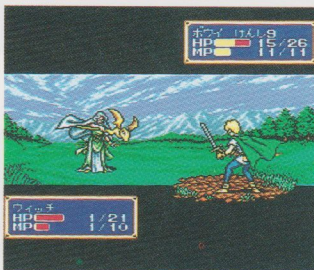
■MONSTER'S ITEM

▶力のリング

魔法をあやつるウィッチが、たまに落としてくれるアイテム。身につけると、力のステータスがアップする。

FIELD GUIDE

初めて見る広大なマップ。時計回りに左から敵をやっつけろ

◀戦闘は左下から開始。HPの低い仲間は後ろの方へ。

▶ウィッチの使うフリーズは、ダメージが大きい。

真ん中の湖を中心に、敵がグルッと囲んでいる。最初は南にいる3体の敵から、順に攻撃をしかけてくるので、確実にしとめておこう。そうすることによって、敵の挟(はさ)みうちを防ぐことができるのだ。時計回りで北へ進み、1体ずつやっつけていけば、そう大けがすることはない。でもフリーズの魔法を使う、ウィッチの移動範囲は要チェック！

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ジッポ	歩行系
❼キウイ	歩行系
MONSTER	
❶ゴブリン	歩行系
❷ゴブリン	歩行系
❸ゴブリン	歩行系
❹ゴブリン	歩行系
❺ハンターゴブリン	エルフ系
❻ハンターゴブリン	エルフ系
❼ハンターゴブリン	エルフ系
❽ウィッチ	歩行系
❾ウィッチ	歩行系
❿グリーンベースト	歩行系
⓫グリーンベースト	歩行系

! MONSTER

ウイッチ

ウィザード系のキャラ。フリーズの魔法を使い一瞬にして相手の体力を奪う。

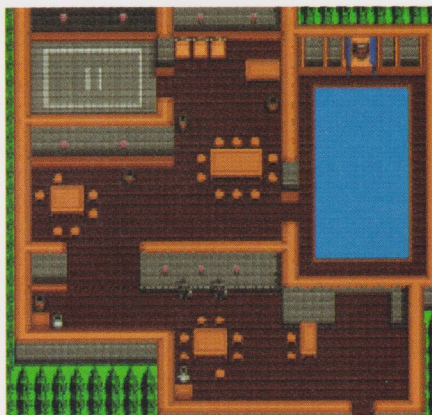
SF HOW TO WIN

ニューグランシール城

●第2の物語が始まる出発地点

築きあげてきた栄光をすべて忘れて、人々と共に新たな国作りを目指す。規模は小さいが、ボウイにとってたったひとつの祖国なのだ。

本陣▶

▲ここが本陣。ロイドを仲間にした後、キャラバンを持っていれば、好きなキャラの入れかえ可能。

王の間▶

▲王宮の間でアストラルのメッセージを聞くボウイたち。すべてを聞き終わると自由行動ができる。

大陸の者たちと交流を深めるのだ

賢者アストラルからの助言がくだった！　それは〝大陸の者と交流を深めよ〟という内容である。様々な種族が住むといわれるパルメキア大陸で貿易を行い、自分たちの国を発展させようと考えたのだ。ボウイたちは、その重要な任務をアストラルから頼まれる。そして、いよいよ仲間といっしょの本格的な冒険が始まろうとしていた。さあ、新しい地に向かって出発しよう！

ピーターといっしょに出発しよう!!

突然、訪問してきた客に王様は大喜び！　ボウイたちはフェニキィであるピーターの旅のお供となる。無事彼の故郷、ボルカノンの山へ連れていくのだ。

■ITEM FOUND

▶元気のパン

城内には複数のアイテムが隠されている。たくさんある樽や壺をよーく調べてみよう。それ以外の場所を調べるのも大切だ。

■ITEM FOUND

▶回復の実・毒消し草〜

基本的に樽の中を調べていけば、手に入る。でも中には、店主が外に出ている間にしか取れないアイテムもある。

ニューグランシールタウン

●森林を切り開いて再建された希望の町

乗ってきた船を材料にして、人々の手で作られた町。手作りだけあって完成はしていないが、町の人々の夢と希望がここにある！

めずらしい来訪者がやってきた

グランス島を脱出してから１年。町の人々は自分たちの生活を確保するために、家を建て、道を作り、そして国の象徴である城を築き上げた。長いあいだ町の外に出られなかったため、人々は退屈な日々を送っていたが、１匹の訪問者によって町はざわめく。

町の人は、めずらしい来客のもとに次々と集まってきた。城側は大陸の者と交流を持つきっかけになると考え、城へと案内する。

東の町に行ってみよう！

新しい土地での生活は慣れてきたものの、まだまだ町の外は危険でいっぱいだ。でもアストラルの言葉通り、大陸の者と仲よくしていかなければ町の発展はありえない。そんな状況の中、外の様子を見に行った兵士がいて、こう告げてくれた。『東の方に村がある。でも村人はすぐに逃げてしまう。仲よくしたいのに』。なぜ自分たちをさけるのか？これは確かめに行った方がいいぞ。

DATA CHECK

TOWN GUIDE

建物名
❶主人公の家
❷武器屋
❸道具屋
❹教会
❺民家
❻民家

SHOP LIST

アイテム名	価格	装備者／使用者
武器屋		
ショート	140	ボウイ
ミドルソード	340	ボウイ
ブロンズランス	260	ヒューイ
スピア	460	ヒューイ
ショートアックス	120	ジャジャ
ハンドアックス	340	ジャジャ
木の杖	60	サラ、カズン
ショートロッド	130	サラ、カズン
ショートナイフ	70	ジッポ
道具屋		
薬草	10	全員
回復の実	200	全員
毒消し草	20	全員
天使の羽	40	全員

SF HOW TO WIN

リブル村へ

●悪魔族が暗躍する広大な原野

険しい山脈に囲まれた原野。かつては旅人が頻繁に行き来していたが、悪魔族が現れてから途絶えがち。はびこる敵を一掃しよう！

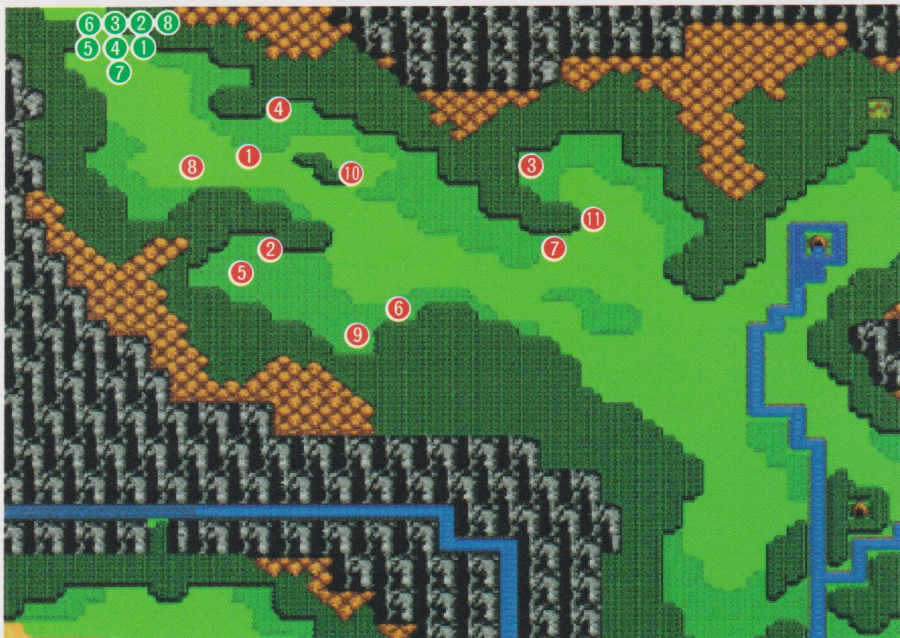
敵を引きつけてボコボコにしろ！

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ジッポ	歩行系
⑦キウイ	歩行系
⑧ピーター	浮遊系
MONSTER	
①ゴブリン	歩行系
②ゴブリン	歩行系
③ゴブリン	歩行系
④ハンターゴブリン	エルフ系
⑤ハンターゴブリン	エルフ系
⑥ウィッチ	歩行系
⑦ウィッチ	歩行系
⑧グリーンベースト	歩行系
⑨グリーンベースト	歩行系
⑩バンパイアバット	飛行系
⑪バンパイアバット	飛行系

移動歩数を減らしかたまって進もう

プレイヤーキャラは、マップの左上から戦いに挑む。敵は要所要所にいるので、こちらから突っ込んでいくと、逆に痛いめに合ってしまう。ここは移動範囲をぐっと小さくして、敵を引きつけてから一気に叩く方法が一番いい。中にはバンパイアバットという、かなり移動範囲が広い敵もいるので、動きをじっくり見ながら攻めていくことが大切だ。

NEW MEMBER

フェニキィ　ピーター

ボウイたちといっしょに旅をすることになったフェニックス族の末裔。

MONSTER

バンパイアバット

襲った相手は毒にみまわれる。そのうえブレイズLV2も持っているキャラ。

リブル村

●訪問者におびえる小さな村

古代遺跡の魅力に惹かれて、さまざまな地域から身を寄せた人々の村。彼らが探しだそうとしている古代の秘宝とはいったい何か!?

遺跡の謎を追う人々!!

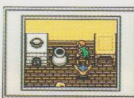
村人は南方にあるハッサンの町からやってきた者が多い。古代遺跡の魅力に惹かれた、さまざまな人がいるにもかかわらず、仲よく規律の整った生活をしている。その中でハッサンから来たふたりの考古学者、パセランとケセランも人々と交わって、古代の秘宝の謎を解き明かそうとしていた。現在、遺跡の探索は北方のパルメキアへの洞窟まで及び、広範囲にわたって行われている。しかし、遺跡の入口は未だ探しだせず、途方に暮れているのが実情だ。村長の話を聞くと、彼らの祖先は遠くルーン大陸からやってきたという。もしかしたら、ここの人々は、今はこのリブルにとどまっているが、いつかまた旅に出る冒険家の集まりなのかも知れない。

➡CHECK POINT（村長の家）

村長の家は、村の一番奥にある2階建ての建物だ。最初はボウイたちの訪問を、グランシール軍の差しがねと誤解していた。

■ITEM FOUND

▶悟りの蜜

まずは、アイテム捜しの基本を実行しよう。MP回復に役立つ『悟りの蜜』が手に入るぞ。さらに捜せば特殊アイテムもある。

村長の家2F▲

DATA CHECK

TOWN GUIDE

建物名

❶村長の家
❷武器・道具屋
❸教会
❹民家
❺民家

SHOP LIST

アイテム名	価格	装備者／使用者
武器屋		
ショートソード	140	ボウイ
ミドルソード	340	ボウイ
ブロンズランス	260	ヒューイ
スピア	460	ヒューイ
ショートアックス	120	ジャジャ
ハンドアックス	340	ジャジャ
木の杖	60	サラ、カズン
ショートロッド	130	サラ、カズン
ショートナイフ	70	ジッポ
ダガー	320	ジッポ
木の矢	250	マチルダ
道具		
薬草	10	全員
回復の実	200	全員
癒しの滴	300	全員
毒消し草	20	全員
妖精の粉	100	全員
天使の羽	40	全員

NEW MEMBER

レンジャー　マチルダ

レンジャーのマチルダは弓使い。退屈そうにしているので、声をかけよう。

SF HOW TO WIN

リブル村〜闇の洞窟へ

●さらなる敵が待ちうけるフィールド地帯

南に一本の川が流れ、北には雄大な山脈が連なるパルメキア大陸の中心部。川の流れる向こうには、聖なる山ボルカノンがある。

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ジッポ	歩行系
❼キウイ	歩行系
❽ピーター	浮遊系
❾マチルダ	騎馬系
MONSTER	
❶ゴブリン	歩行系
❷ゴブリン	歩行系
❸ゴブリン	歩行系
❹ハンターゴブリン	エルフ系
❺ハンターゴブリン	エルフ系
❻ウィッチ	歩行系
❼ウィッチ	歩行系
❽バンパイアバット	飛行系
❾バンパイアバット	飛行系
❿バンパイアバット	飛行系
⓫ダークドワーフ	歩行系
⓬ダークドワーフ	歩行系

川に沿って前進するのだ!

フィールドの形は前と比べて狭くなったものの、敵はかなり強力になっている。ここでも行動範囲はできるだけ小さくして、固まりながら前進する方法をとるのだ。進む方向は、山沿いと川沿いのふたつのラインがあるけど、敵との間合いが取れる川沿いが一番適している。山沿いにいる敵は、自動で戦ってくれるピーターに任せてしまうとよい。敵が近づいてきても、積極的に戦っていく心構えがあれば、難なくクリアできるはずだ。

ダークドワーフ

小さな体に大きなオノを装備したドワーフ。頭上から振りおろすオノは強烈だ。

バトル テーマ

「暗いよー狭いよー」スポット戦闘・初級編だ！

■ITEM FOUND▶銀の戦車

誰かを転職させるために絶対必要になるアイテム。激しい戦いのなかか？ それとも戦いの後なのかは自分で試してみよう！

▲洞窟内

第2幕 BATTLE NO.11▶全滅タイプ

闇の洞窟～ポルカ村

●ボルカノ山と結ぶ唯一の通路

ホブゴブリンを長とする悪魔族がすみついた、ボルカノンのふもとと結ぶ闇の洞窟。唯一手がかりである光を頼りに敵を打ち砕け！

一匹ずつおびき出して戦え！

ひとつのスポット以外はすべて闇に包まれた、これまでにない戦闘パターンが登場。スポットは敵味方の移動の場面だけを映し出す。ボウイたちの標的は、奥の壇上に立つボス、ホブゴブリン。周りが狭いので、敵の位置を確認してから移動することが大切だ。敵は洞窟内全体に散らばっているので、1体ずつおびき出して確実に倒せば、楽に勝てるだろう。

▶洞窟入口

FIELD GUIDE

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ジッポ	歩行系
❼キウイ	歩行系
❽ピーター	浮遊系
❾マチルダ	騎馬系
MONSTER	
❶ハンターゴブリン	エルフ系
❷ハンターゴブリン	エルフ系
❸ウィッチ	歩行系
❹ウィッチ	歩行系
❺バンパイアバット	飛行系
❻バンパイアバット	飛行系
❼バンパイアバット	飛行系
❽ダークドワーフ	歩行系
❾ダークドワーフ	歩行系
❿ホブゴブリン	歩行系

MONSTER

ホブゴブリン

ゴブリンよりも腕力が高くなった悪魔族。周りを囲んで戦えば一瞬で倒せる。

SF HOW TO WIN

ポルカ村

●ポルカノンを宗める人たちが集まった村

険しい山脈を背に、複雑な大自然に囲まれた小さな村。人々は偉大なる神、ポルカノンによって村が守られているとかたく信じている。

DATA CHECK

TOWN GUIDE

建築名
❶村長の家
❷武器・道具屋
❸教会
❹鍛冶屋

SHOP LIST

アイテム名	価格	装備者／使用者
武器屋		
ミドルソード	340	ボウイ
ロングソード	620	ボウイ
ブロンズランス	260	ヒューイ
スピア	460	ヒューイ
ショートアックス	120	ジャジャ
ハンドアックス	340	ジャジャ
ショートロッド	130	サラ、カズン
ブロンズロッド	360	サラ、カズン
ダガー	320	ジッポ
ナイフ	500	ジッポ
鉄の矢	600	マチルダ
道具屋		
薬草	10	全員
回復の実	200	全員
癒しの滴	300	全員
毒消し草	20	全員
妖精の粉	100	全員
天使の羽	40	全員

■ITEM FOUND▶守りのミルク

ポルカの村は、隠しアイテムがひとつしかない。基本的に壺(つぼ)や樽(たる)の中を調べていけば、見つかるはずだ。

➡CHECK POINT 村長の家

小高い丘の上にある２階建てが、村長の家。山から傷ついた少年が降りてきたときに、かつぎこまれる場所となる。

村に迷い込んだ、謎の少年

平地に通じる道が１本しかなく、まさに秘境と呼ぶにふさわしい村。悪魔族に洞窟(どうくつ)を支配され、唯一の通路を分断されてしまったが、鳥人族の国ビドーから物資の援助があったので、なに不自由なく生活してきた。しかし、長いあいだビドーの国に頼ってきたため、いつの間にか戦いを忘れてしまっている。一見、平和そうに暮らす人々だが、いつ悪魔族が村を襲ってくるかと、毎日怯(おび)えているのだ。また、ポルカノンの怒りのため、村人たちは動揺している。その原因を知る者は誰もいない。

NEW MEMBER

オッドラー

ボルカノンの山から降りてきた謎の少年。目が見えず、記憶を失っている。

ビドーへの道はなかなか険しいぞ！

FIELD GUIDE

ボルカノン山道

●神殿へと続く断崖絶壁の山道

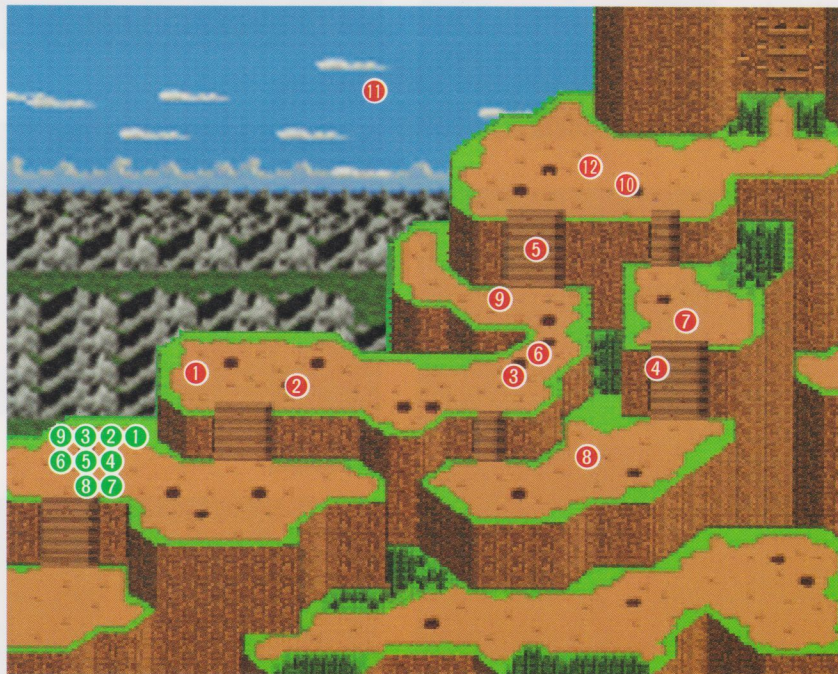
ある者は山に入ることさえ拒まれ、またある者は崖下（がけした）へ振り落とされる険しい山道。悪魔族の力はついにここまで勢いを増していた！

山頂にいるボスを倒せ!!

仲間の数も、とうとう９人。ここではキャラクターひとりひとりの役割を考えて、いかに効率よく行動できるかを試すバトルになる。見ての通り階段が非常に狭（せま）いので、ひとりずつすばやく上へ登って行くことが大切。さらに階段を登り切ったあたりでのひとり歩きは、痛いめに合うので注意。目指すは頂上で待つボス、デスアーチャーだ。

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ジッポ	歩行系
❼キウイ	歩行系
❽ピーター	浮遊系
❾マチルダ	騎馬系
MONSTER	
❶ホブゴブリン	歩行系
❷ホブゴブリン	歩行系
❸ホブゴブリン	歩行系
❹ホブゴブリン	歩行系
❺ホブゴブリン	歩行系
❻ウィッチ	歩行系
❼ウィッチ	歩行系
❽デスモンク	歩行系
❾デスモンク	歩行系
❿デスモンク	歩行系
⓫イビルクラウド	飛行系
⓬デスアーチャー	飛行系

BOSS

デスアーチャー

強靭（きょうじん）な腕から繰り出される弓矢を武器とした敵。防御力の高い仲間で戦うのだ。

第2幕　EVENT NO.12▶TOWN

SF HOW TO WIN

ビドーの国

●強大な戦士が集う鳥人族の国

ボルカノノンの山頂にそびえたち、強大な戦力を誇る鳥人族の砦。そのビドーの国をあえて攻め続ける、悪魔族の真意とは何か!?

DATA CHECK

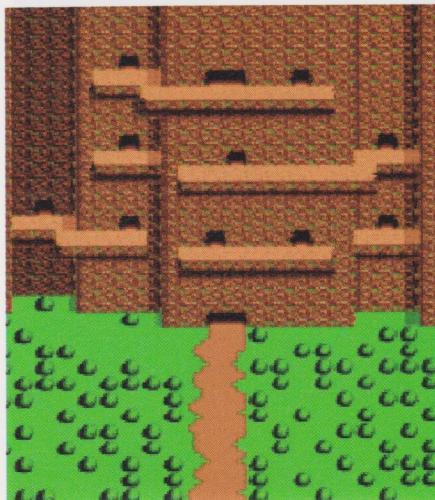
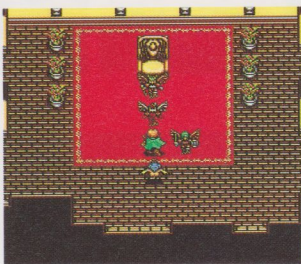
TOWN GUIDE

建物名
❶武器屋
❷道具屋
❸教会
❹ビドー王の間

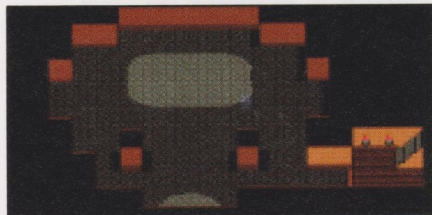
SHOP LIST

アイテム名	価格	装備者／使用者
武器屋		
ミドルソード	340	ボウイ
ロングソード	620	ボウイ
スピア	460	ヒューイ
スチールランス	810	ヒューイ
ハンドアックス	340	ジャジャ
ミドルアックス	610	ジャジャ
ショートロッド	130	サラ、カズン
ブロンズロッド	360	サラ、カズン
ダガー	320	ジッポ
ナイフ	500	ジッポ
木の矢	250	マチルダ
鉄の矢	600	マチルダ
道具屋		
薬草	10	全員
回復の実	200	全員
癒しの滴	300	全員
毒消し草	20	全員
妖精の粉	100	全員
天使の羽	40	全員

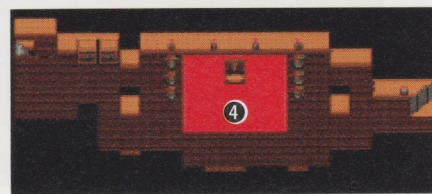
悪魔族の攻めに動揺する住民たち！

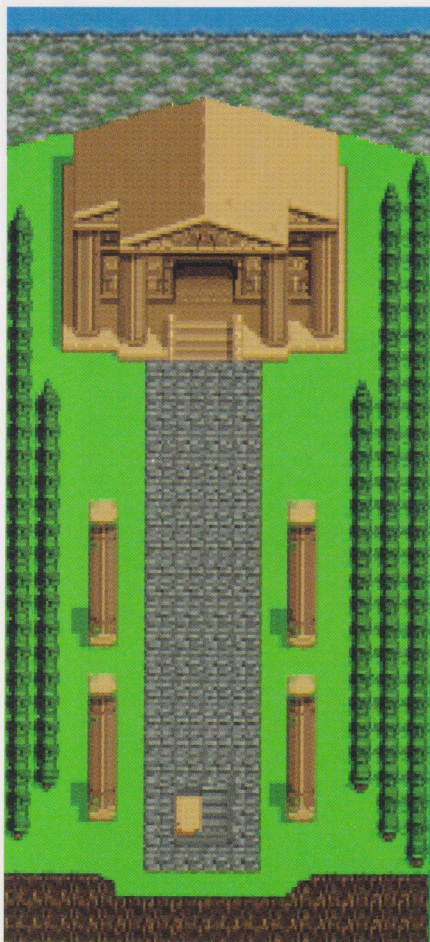
パルメキア大陸の中心にあるビドーの国は、鳥人族の国らしく高い山の山頂にある。建物には出窓がたくさんあり、いざ出陣となると、そこから一斉に飛び立てるような構造になっている。鳥人族は高い戦闘能力を持ち、かつて神と悪魔の戦いのなかでも大きな戦力となったほどだ。現在でもその能力は引き継がれ、どんな敵でも打ち滅ぼす力を持っている。今回も強大な戦力で敵をやっつけたが、本陣まで直接攻められたのは初めてで、悪魔族の恐しさに動揺は隠せない。久しぶりに故郷へ帰ってきたピーターが見たものも警戒心であふれた人々の姿だった。悪魔族はいったい何のために、ビドー国に攻めてきたのだろうか!?

■ITEM FOUND▶疾風のリング

4つの階で構成されている広いビドーの国だが、拾えるアイテムはひとつしかない。壺(つぼ)や樽(たる)の中を調べていけば見つかる。

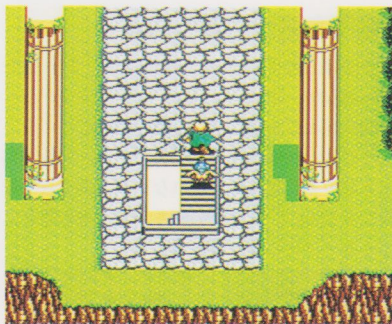
1F▼

2F▼

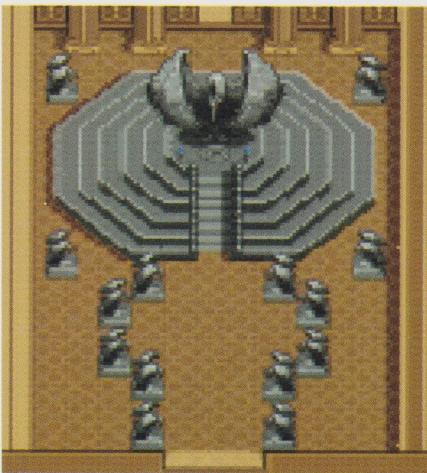
3F▼

4F▼

ボウイたちに託された試練とは!?

鳥人族の国ビドーの、最高峰の地に設けられたボルカノン神殿。そこには、数千年生き続けているという神ボルカノンがいる。神は伝説の鳥フェニックスの姿をしており、じっと動かず、旅に出ていたピーターの帰りを待っていたという。現在、悪魔族を呼び出してしまった地上の者たちを憎み、怒りをあらわにしている。しかも、地上の者たちがまいた災いの種には、手助けしないといってきたのだ。ボルカノンは、地上の者の力だけで悪魔族を滅ぼしてみよと、人々の力を試そうとしているのだ。そして彼らにひとつのヒントを与え、永き眠りに入った。ボウイたちの力で悪魔族を滅ぼせるのか!?

ボルカノン神殿

●頂上にそびえ、世界を見下ろす大神殿

数千年も生き続ける、天地創造の神ボルカノン。悪魔を呼び出した地上の者に対して、苛酷な試練を与えようとしていた。

◀ビドーの国とつながっている階段。

▶神は話をした後、再び眠りに入る。

◀神殿内

神殿入口▼

SF HOW TO WIN

ポルカ村

●静かな村が一転して戦闘舞台に変化

戦闘を恐れた村人を盾に、ビドーの軍隊に戦いをしかける悪魔族の残党たち。ボルカノンの山にたちこめる暗雲を真の力で消し去れ！

村の中での戦闘は障害物が多くて辛いのだ！

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ジッポ	歩行系
⑦キウイ	歩行系
⑧ピーター	飛行系
⑨マチルダ	騎馬系
⑩ゲルハルト	歩行系
MONSTER	
①ホブゴブリン	歩行系
②ホブゴブリン	歩行系
③ホブゴブリン	歩行系
④デスアーチャー	歩行系
⑤デスアーチャー	歩行系
⑥デスアーチャー	歩行系
⑦デスアーチャー	歩行系
⑧イビルクラウド	飛行系
⑨イビルクラウド	飛行系
⑩ゾンビ	歩行系
⑪ゾンビ	歩行系
⑫ゾンビ	歩行系
⑬ゾンビ	歩行系
⑭ゾンビ	歩行系
⑮ブラックモンク	歩行系
⑯マスターメイジ	歩行系

NEW MEMBER

獣人　ゲルハルト

戦いを忘れた村人に愛想をつかした獣人族の戦士。岩をも砕く鉄拳が武器だ。

BOSS

マスターメイジ

炎の魔法ブレイズを使ってくる。HPの低いキャラは近づかないようにしよう。

狭い場所を避けて戦うのだ！

移動方法は、大きく3つに分けられる。南へ進むか、西へ進むか、それとも真ん中を突っきるかだ。どの方向に進んでも敵に当たる確率は同じなので、できるだけ広いルートを選んだ方がよい。建物は移動のときじゃまになるかもしれないが、敵の攻撃を防ぐ盾にもなる。でも、HPの減りが早い毒攻撃をしかけてくるゾンビには、要注意。

FIELD GUIDE

バトル SONIC! SOFTWARE PLANNING テーマ

敵との間合いをうまく計ることがポイント！

■MONSTER'S ITEM

▶アイアンロッド

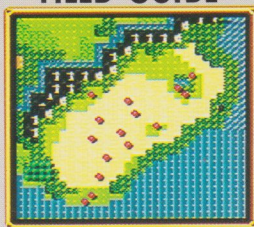
「アイアンロッド」は、マスターメイジが持っている。たまにしか落とさないけど、ロッド系ではかなり強い武器だ。

回復アイテムをひとつずつ持たせろ！

砂漠は普通の平地と違って、移動範囲がぐっと小さくなる。足が遅いからといってのんびりしていても、突っ込んでいっても、いずれにせよ辛い戦いになる。ここは敵の移動範囲をよく確かめて、間合いを計ることが大切。戦うタイミングさえ見逃さなければ、難なく敵をやっつけられるはずだ。

古代の意志を継ぐ者のほこらへ

●灼熱の太陽が照りつける砂漠地帯

いかだで川を下り、パルメキア大陸南東にある砂漠地帯へと足を運ぶ。古代の意志を代々受け継ぐ種族のほこらに、新たな展開がある。

砂漠へ踏み込むと、ピーターとルド以外は、移動範囲が狭く(せま)なる。いきなり砂漠を突っ切っていくより、平地がある海側を回ったほうがよい。

敵も、もちろん移動範囲が狭く(せま)なる。でも、強い敵ばかりなので、回復のアイテムをキャラクターひとりひとりに持たせておくといい。

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ジッポ	歩行系
⑦キウイ	歩行系
⑧ピーター	飛行系
⑨マチルダ	騎馬系
⑩ゲルハルト	歩行系
⑪ルド	飛行系
MONSTER	
①ゾンビ	歩行系
②ゾンビ	歩行系
③ゾンビ	歩行系
④ゾンビ	歩行系
⑤ゴーレム	歩行系
⑥ゴーレム	歩行系
⑦ゴーレム	歩行系
⑧ゴーレム	歩行系
⑨マスターメイジ	歩行系
⑩ブラックモンク	歩行系
⑪ブラックモンク	歩行系
⑫デスアーチャー	歩行系
⑬デスアーチャー	歩行系
⑭イビルクラウド	飛行系
⑮イビルクラウド	飛行系

NEW MEMBER

ルド

ビドー国の勇敢なる王子。国のためならば、命さえも投げ出す。

MONSTER

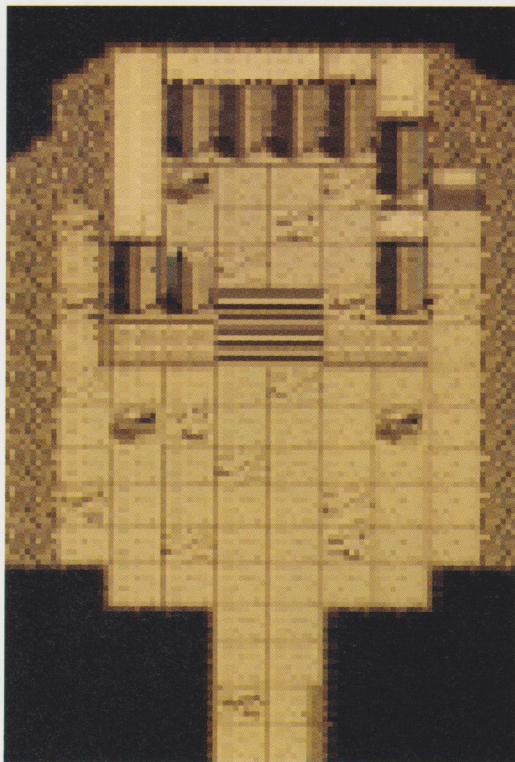
ゴーレム

全身が岩でできた巨人。攻守ともども力があるので、攻撃力のあるキャラで挑め。

SF HOW TO WIN

古代の意志を継ぐ者のほこら

●秘宝守護の使命を受け持つ種族が住む

古代の秘宝と意志を受け継ぐ人々が住むほこら。彼らが守ろうとしている宝と、古代遺跡の秘密が明らかになる。

古代の意志を受け継ぐ者の話を聞き、通路の鍵を渡してもらおう

パルメキア大陸の南東に位置した小さなほこら。ここに古代の意志を代々受け継ぐ、数少ない種族がほこらを守護していた。中にいるのは、意志を受け継いだ者とその孫のふたり。彼らのほかにもうひとり、ペトロと称する子供がいたらしい。話を聞いてみると、ペトロはグランス島に通ずる鍵を持ち出していってしまったらしい。グランス島には、古代の乗り物ナスカーシップがあり、それに乗るためだろうというのだ。彼は、これからの物語で大きな転機となる古代通路の入口へ案内してくれる。

▲ナスカーシップに秘められた謎とは？

■ITEM FOUND

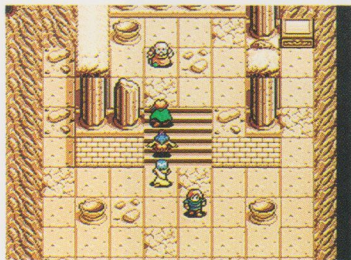
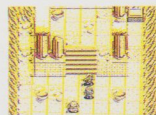
▶スチールソード

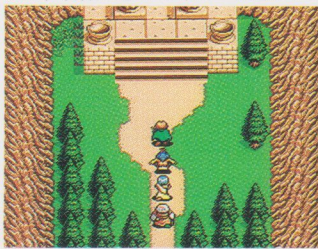
ほこらの奥には、宝箱がひとつ。中には、スチールでできた剣が入っている。剣士であるボウイに装備させてあげよう。

HOW TO WIN 60 第2幕 EVENT NO.14 古代の意志を継ぐ者のほこら

古代通路入口

●長い間閉ざされたグランス島とをつなぐ通路

かつてグランシールの祖国があったというグランス島とを結ぶ古代通路。古代意志を受け継ぐ者の力を借り、今扉（とびら）が開こうとしている！

リブル村の南にある小さなほこらを目指すのだ！

川を北にさかのぼり、リブル村の南にあるほこらが通路の入口。長いあいだ封印されていて、古代の意志を受け継ぐ者でさえ入ることがなかった。しかし孫であるペトロが、すでに古代の乗り物ナスカーシップに乗り込もうとしている以上、もはや手をこまねいているわけにはいかない。一刻も早く古代通路を通り、ペトロを追いかけなければならない。しかし、物語は思わぬ方向へと進んでいく。

◀謎のグランス島に続く古代通路入口。いったい何のために作られたのか。

遺跡を調べる考古学者

最初に訪れたとき、リブル村に住んでいる考古学者パセランが、念入りに古代通路を調べていたのを知っているかな？　「このあたりにきっと古代遺跡の入口を見つけだす手がかりがあるはずだ」と語っていたはずだ。もしかしたら、リブル村の人々が必死に探している、古代遺跡の入口を開くアイテムがあるかもしれない。入ったらよく確かめてみよう。

SF HOW TO WIN

古代通路前の広間

●朽ち果てた、大いなる古代の空間

扉の向こうにはすでに柱が倒れ、壁が崩れ落ちた広大な空間がある。朽ち果ててはいるが、かつて偉大な文明がここに存在したという。

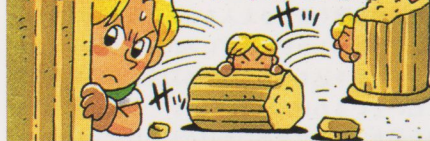
自分に有利な地形を選んで進もう!

DATA CHECK

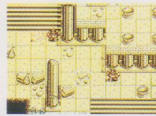
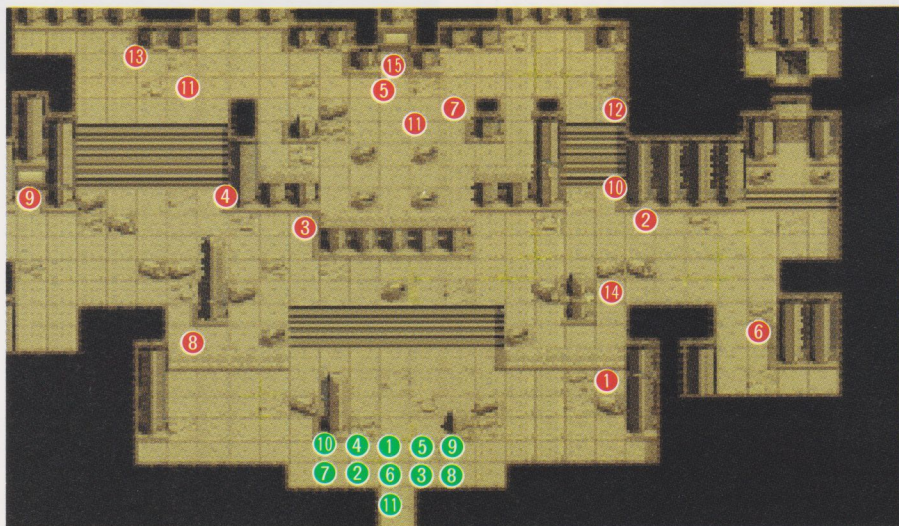
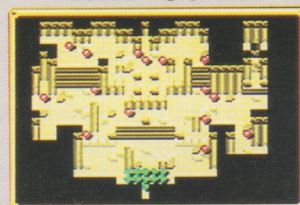
CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ジッポ	歩行系
⑦キウイ	歩行系
⑧ピーター	飛行系
⑨マチルダ	騎馬系
⑩ゲルハルト	歩行系
⑪ルド	飛行系
MONSTER	
①ゴーレム	歩行系
②ゴーレム	歩行系
③ゴーレム	歩行系
④ゴーレム	歩行系
⑤ゴーレム	歩行系
⑥ガーゴイル	飛行系
⑦ガーゴイル	飛行系
⑧ガーゴイル	飛行系
⑨ガーゴイル	飛行系
⑩ブラックモンク	歩行系
⑪ブラックモンク	歩行系
⑫マスターメイジ	歩行系
⑬マスターメイジ	歩行系
⑭ボウシューター	車両系
⑮ボウシューター	車両系

壇上で構えるボウシューターを倒せ!

マップはかなり広いが、階段があったり柱が倒れていたりしているので、それほど広く移動はできない。逆に柱などの障害物を、いかに利用して戦うことができるかがポイントになる。ヒューイやマチルダなどの遠距離攻撃、カズンの魔法攻撃などをいかにうまく配置・利用するかをよく考えながら進んでいこう。ボスのボウシューターは、奥の壇上に立っている。左右からふた手に分かれて、敵を挟みうちするように攻めていこう。

■MONSTER'S ITEM

▶力のワイン

戦いに敗れたゴーレムが落としていくアイテム。持ち主が力強いモンスターだけあって、使用すると攻撃力もグンとアップ。

FIELD GUIDE

BOSS

ボウシューター

自動で弓を発車する戦車。間接攻撃をしてくるので、間合いを考えながら戦おう。

古代の宝物庫

●大樹の下に眠る伝説の秘宝

リブル村の人々が探し求めていた、古代の秘宝が眠る宝物庫。長い間眠っていた伝説の剣が、今ボウイたちの手に渡ろうとしている。

熾烈な戦いで得たアイテムが謎を解く

リブル村の人々が探していた遺跡は、なんと村の真下にあった。あるアイテムを使うことで、その謎は明らかになるのだ。入ってみると、壁が崩れて朽ち果てているが、たしかに古代の人々によって作られた跡がある。その奥に、伝説の剣が入っている宝箱が置かれているのだ。

ボウイは、その剣を手にしたとき古代の意志を受け継ぐ勇者となる。秘められた力を持つ剣で、悪魔族の野望を断ちきり平和を取り戻すことになるのだ。この先、川を下ってリブルの人々がやってきたという、港町ハッサンへ向かうことになる。

▲しかけの謎を解くと、大樹の下に入口が現れる。長年眠り続けていた伝説の秘宝が、ここに隠されている。

■ITEM FOUND ▶アキレスの剣

古代神アキレスが使っていたといわれる剣。現在、手に入る剣の中でもっとも強力な切れ味を持つ。ボウイに装備させよう。

第2幕 BATTLE NO.16▶ボスタイプ

SF HOW TO WIN

クラーケンのイカダ

●川を下る人々を襲う巨大イカ、クラーケン

港町ハッサンへ向かうため、いかだで川を下るボウイたち。しかし町を目前にして、人々を苦しめる巨大イカが行く道をふさいでいた。

バトル SONIC! SOFTWARE PLANNING テーマ

足をすべて倒すか、頭を直接狙うかはお好み次第。

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ジッポ	歩行系
⑦キウイ	歩行系
⑧ピーター	飛行系
⑨マチルダ	騎馬系
⑩ゲルハルト	歩行系
⑪ルド	飛行系
MONSTER	
①クラーケンヘッド	水中系
②クラーケンレッグ	水中系
③クラーケンレッグ	水中系
④クラーケンレッグ	水中系
⑤クラーケンレッグ	水中系
⑥クラーケンレッグ	水中系
⑦クラーケンレッグ	水中系
⑧クラーケンレッグ	水中系
⑨クラーケンレッグ	水中系
⑩クラーケンアーム	水中系
⑪クラーケンアーム	水中系

狙(ねら)うは、クラーケンの頭部だ!

ちょうど川がふた手に分かれる地点で、クラーケンは登場する。10本の足を武器にして、ボウイたちに襲いかかるのだ。足をすべて倒して経験値を上げて戦うか、空が飛べるピーターやルドを使って直接頭部を狙(ねら)って戦うかは、お好み次第。足を狙(ねら)う人は、あらかじめ味方全員をいかだの中心に固めておき、近づいてきた足から順に攻めていこう。

FIELD GUIDE

BOSS

クラーケン

10本の足を持つ巨大イカ。頭部は泡(あわ)を吹いて、大ダメージを与えてくる。

港町ハッサン

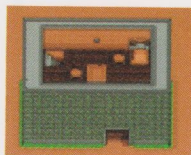
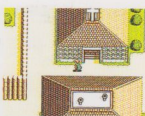
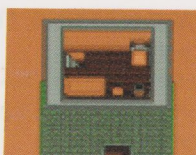
●かつては貿易港として栄えていた港町

パルメキア大陸の南西に位置した港町。昔は大小の船が行き来する貿易港だったが、今では交易ができない港のためにさびれている。

➡CHECK POINT ▶長老の家

町の中央の2階建てが「長老の家」。彼はボウイが人間族と知り、自分の祖先のことをいろいろと話してくれる。

■ITEM FOUND ▶いだてんピーマン

町の中にはたくさんの宝箱や壺(つぼ)、樽(たる)が点在している。移動力を上げる「いだてんピーマン」など、隠しアイテムもあるのだ。

▲長老の家2F

▲ロイドの家2F

ロイドの話す古代人のキャラバンとは？

クラーケンとの壮絶な戦いの末、ボウイたちがたどりついた所は、今では水が枯れ、港として機能しない港町ハッサン。大陸で唯一の貿易港であり、かつては豊かな物資が町中にあふれていたという。また、世界中から船で訪れる人々が往来していたので、さまざまな情報や話が聞けたそうだ。しかし、大陸の中心部に古代遺跡があるという情報が流れたため、町の人の大半は遺跡の魅力に惹かれて行ってしまった。残された人々で何とか町を保とうとしたが、長くは続かずさびれていってしまったのである。町には偉大な学者ロイドがおり、会いにいくと古代神殿の秘密を教えてくれる。

DATA CHECK — TOWN GUIDE

建物名

- ❶ロイドの家
- ❷武器屋
- ❸道具屋
- ❹教会
- ❺長老の家
- ❻上陸記念碑

DATA CHECK — SHOP LIST

アイテム名	価格	装備者／使用者
武器屋①		
ロングソード	620	ボウイ、ルド
スチールソード	1120	ボウイ、ルド
スピア	460	ヒューイ
スチールランス	810	ヒューイ
ミドルアックス	610	ジャジャ
パワーアックス	1100	ジャジャ
アイアンロッド	560	サラ、カズン
パワースティック	1050	サラ、カズン
ナイフ	500	ジッポ
シーフズダガー	940	ジッポ
鉄の矢	600	マチルダ
鋼の矢	1270	マチルダ
武器屋②		
ブロードソード	1600	ボウイ
バトルアックス	1370	ジャジャ
パワースピア	1270	ヒューイ
ロビンの矢	1480	マチルダ
フレイル	1490	サラ、カズン
レザーグラブ	1300	ゲルハルト

※「道具屋」は、前の町と同じ。

SF HOW TO WIN

浅瀬

●大陸の西にある広大な砂漠

険しい山脈と広大な砂漠に阻まれ、容易に行くことができなかった西域。そこには、古代の秘密が隠された神殿が建っているという。

砂漠内での単独行動は禁物だ!

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ジッポ	歩行系
⑦キウイ	歩行系
⑧ピーター	浮遊系
⑨マチルダ	騎馬系
⑩ゲルハルト	歩行系
⑪ルド	飛行系
MONSTER	
❶ブラックモンク	歩行系
❷ブラックモンク	歩行系
❸ガーゴイル	飛行系
❹ガーゴイル	飛行系
❺ガーゴイル	飛行系
❻ガーゴイル	飛行系
❼インスマンス	歩行系
❽インスマンス	歩行系
❾マスターメイジ	歩行系
❿マスターメイジ	歩行系
⓫ゴーレム	歩行系
⓬ゴーレム	歩行系
⓭ボウシューター	車両系
⓮ボウシューター	車両系

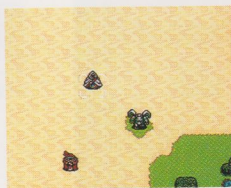
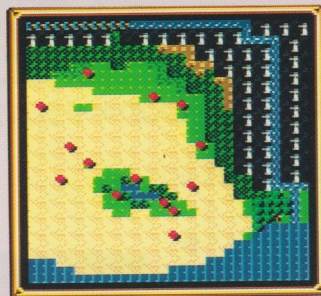
■MONSTER'S ITEM

▶力のワイン

全身が岩でできたゴーレムが持っているアイテム。使うと攻撃力がアップする。

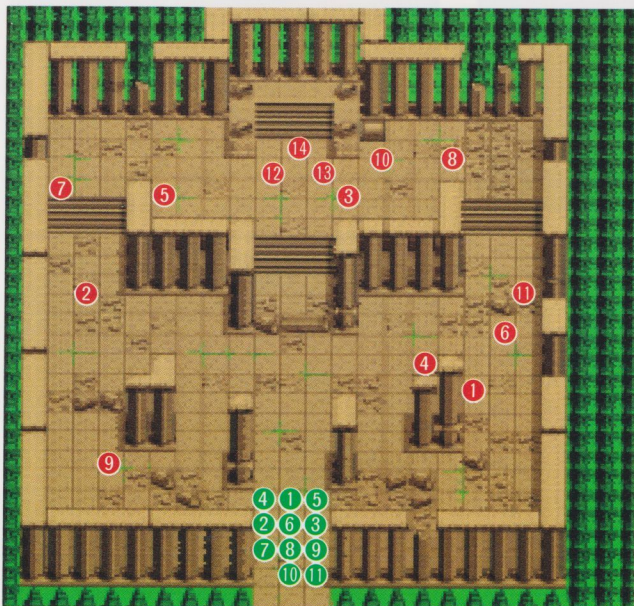
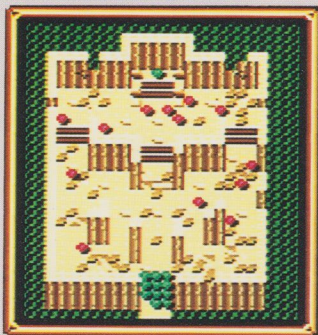
FIELD GUIDE

目の前の敵をやっつけて、真ん中にあるオアシスを目指せ!

港町ハッサンを出て西へ移動すると、突然バトルが始まる。敵の数は今までと同じくらいなのだが、かなり強い攻撃力を持ったものが多くなる。とくにインスマンスという、攻守ともに強い新たな敵も増えている。砂漠の戦闘では移動範囲が狭くなってしまうので、いかに真ん中の平地に入るかがポイント。飛行タイプのガーゴイルの動きさえ把握していれば、簡単に平地中央に入れるはずだ。単独行動は控えて、敵をおびき出しながら平地を占領してしまおう。

MONSTER

ボウシューター

弓矢の自動発射装置がついた戦車。離れた位置から矢を放ってくるのだ!

タロスと戦う前に、体力の消耗を最小限に抑えろ！

古代神殿

●はるか古代からの神殿に隠された秘宝とは？

近づく者を許さず、はるか古代から神殿を守る巨人兵タロス。その使命を果たそうと、彼は今ボウイたちに挑みかかろうとしている。

■MONSTER'S ITEM

▶タロスの剣

タロスが使っていた巨剣。大きく、切れ味が鋭い剣だが、めったに見ることはできない。

FIELD GUIDE

タロスの周りにいる敵を、先に倒してしまおう。孤立させることが大切

古代神殿の戦闘は、いかに体力を消耗せずにタロスまで行き着くかにかかっている。壇上に登るまでのあいだ、強力な敵と戦わなくてはならないけど、そこは1体ずつおびき出すテクニックで、着実にやっつけていこう。壇上に登ったら、まずタロスの周りにいる敵をすべておびき出そう。そのときタロスを中心とした8×8のマス以内に入ってはいけない。雷撃の魔術スパークを避けるためだ。タロス以外のすべての敵をやっつけて、孤立させることが大切。最後のタロス決戦は、「アキレスの剣」をボウイが使って攻撃しなければ倒せない!!

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ジッポ	歩行系
❼キウイ	歩行系
❽ピーター	浮遊系
❾マチルダ	騎馬系
❿ゲルハルト	歩行系
⓫ルド	飛行系
MONSTER	
❶ガーゴイル	飛行系
❷ガーゴイル	飛行系
❸ガーゴイル	飛行系
❹ボウシューター	車両系
❺ボウシューター	車両系
❻ゴーレム	歩行系
❼ゴーレム	歩行系
❽ゴーレム	歩行系
❾インスマンス	歩行系
❿インスマンス	歩行系
⓫マスターメイジ	歩行系
⓬マスターメイジ	歩行系
⓭ブラックモンク	歩行系
⓮タロス	歩行系

BOSS

タロス

神殿を長いあいだ守り続けてきた巨人兵。巨大な剣とスパークの魔法を使う。

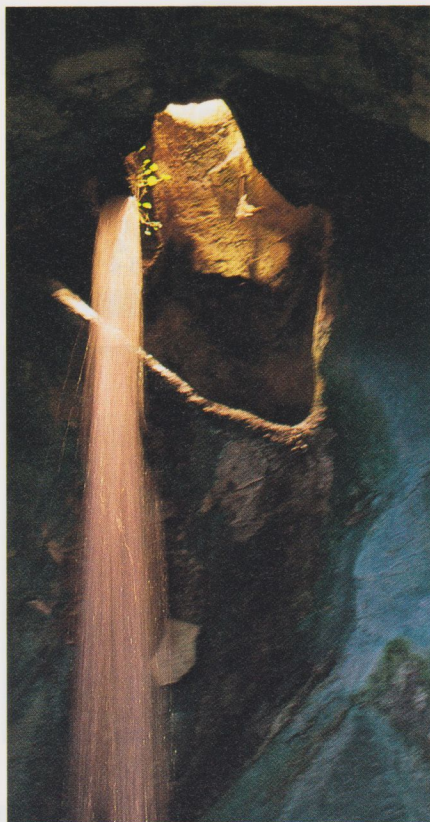
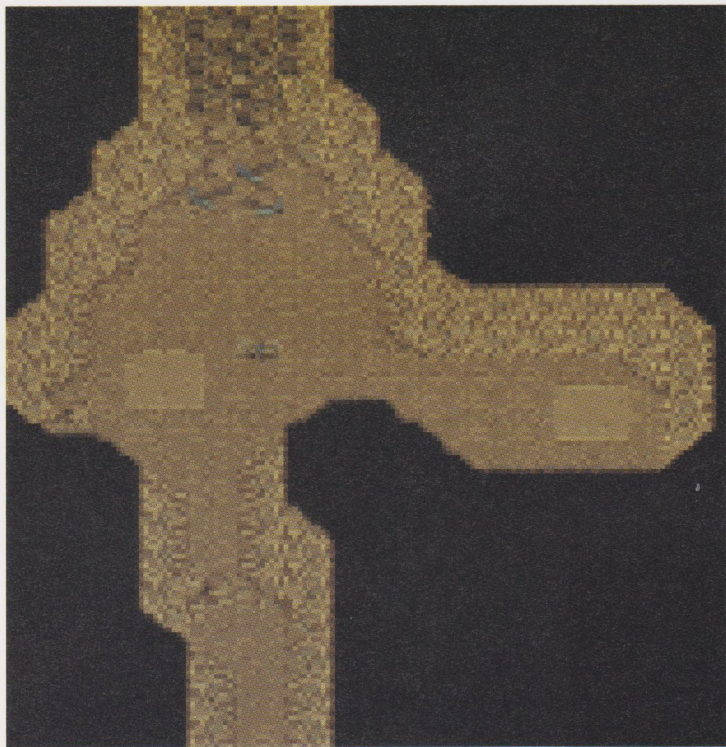
SF HOW TO WIN

ドワーフの穴

●グランス島からやってきた穴掘りたち

ミスリルを求め、遠くグランスの地からトンネルを掘ってきたドワーフたち。しかし、何か困っているようす。話を聞いてあげよう。

戻ってこないドワーフの仲間を、かわりに探してあげるのだ

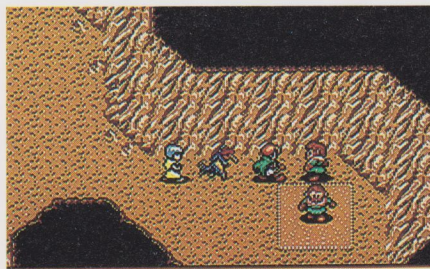
古代の乗り物キャラバンを動かしてたどり着いた場所は、ドワーフのいる穴。ドワーフたちは強力な武器を生み出す鉱石ミスリルを求め、グランス島から穴を掘ってやってきたのだ。しかし、グランス島の大地震で穴はふさがれてしまった。さらに仲間が病気になるなど、たて続けに災難にみまわれてしまった。病気を治すフェアリーを探しに行ったドワーフが戻らないので、かわりに探してあげよう。

■ITEM FOUND ▶乾きの石

水のある場所を瞬時に乾いた大地に変えるアイテム。普段では行けない場所へも、これがあれば行くことができるのだ。

フェアリーが住む場所は、西の方の森の中だ。▶

妖精の森

●人知れず息づく神秘の楽園

悪魔クリードに会う鍵はフェアリーが握っていた。彼女に会うため、隠された村を訪れるボウイたち。はたして、妖精の姿はどこに？

ポルナレフという人物

旅人の宿の隣にある家では、老婆がひとり息子の帰りを待っている。ドワーフの穴で出会ったポルナレフの母親だ。治癒能力を持つフェアリーと仲がいいポルナレフは、重体のドワーフを助けるためフェアリーを探しにいったはず。西の森は危険な場所であると老婆はいう。もしも、彼がそこを通っていたら、ただごとではすまないかもしれない。はたして、無事にフェアリーと会えたのであろうか？　勇敢な青年、ポルナレフの安否が気づかわれる……。

▶ポルナレフの自宅。母親が、いまだ帰らぬ息子の消息を案じているようだ。

◀宿屋の1階には壺があり、中には「妖精の粉」が入っている。ぜひ取っておこう。

旅の宿で情報を聞く

妖精の森中心に位置する建物は、旅人の宿である。ここには神父がいるので、復活やセーブなどには困らないだろう。1階では、旅人たちの噂を聞くことができる。噂によれば、フェアリーはクリードに会うため、悪魔のシッポの岬に行ったらしい。ただし、その目的がいったい何なのかまったくの謎。

2階に昇ると、クリードに会いに来たと思われる男がいる。どうやら、クリードの館の入口は常人には見えないらしい。しかしポルナレフなら、妖精から入口の場所を聞いているかもしれないという。

TOWN GUIDE

建物名

❶旅の宿
❷ポルナレフの家
❸民家

◀冒険の本筋には関係ないが、森の中に怪しい所がないかどうかチェックしよう。

▼旅の宿2F

第2幕　BATTLE NO.19▶全滅タイプ　エンカウント

SF HOW TO WIN

岩清水の森へ

●クリードの館を目指す一行の前に、悪魔族が立ちはだかった

クリードの館に向かった妖精を追うボウイたち。しかし西の森への道は、噂どおりの危険な場所。魔物のはびこる〝獣道〟であった……。

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ジッポ	歩行系
⑦キウイ	歩行系
⑧ピーター	浮遊系
⑨マチルダ	騎馬系
⑩ゲルハルト	歩行系
⑪ルド	飛行系
⑫ミック	騎馬系
MONSTER	
①ダークマダム	歩行系
②ガーゴイル	空中系
③ガーゴイル	空中系
④ガーゴイル	空中系
⑤ボウシューター	車両系
⑥ボウシューター	車両系
⑦インスマンス	歩行系
⑧インスマンス	歩行系
⑨インスマンス	歩行系
⑩インスマンス	歩行系
⑪オーク	歩行系
⑫オーク	歩行系
⑬オーク	歩行系
⑭ハイプリースト	歩行系
⑮ハイプリースト	歩行系

NEW MEMBER

騎士　ミック

繊細な性格でありながら、強い意志も兼ね備えた人物。彼の住み家は港町ハッサン。

MONSTER

オーク

身体に似合わないすばやさと、強固な防御力を持つ。早いうちに倒してしまおう。

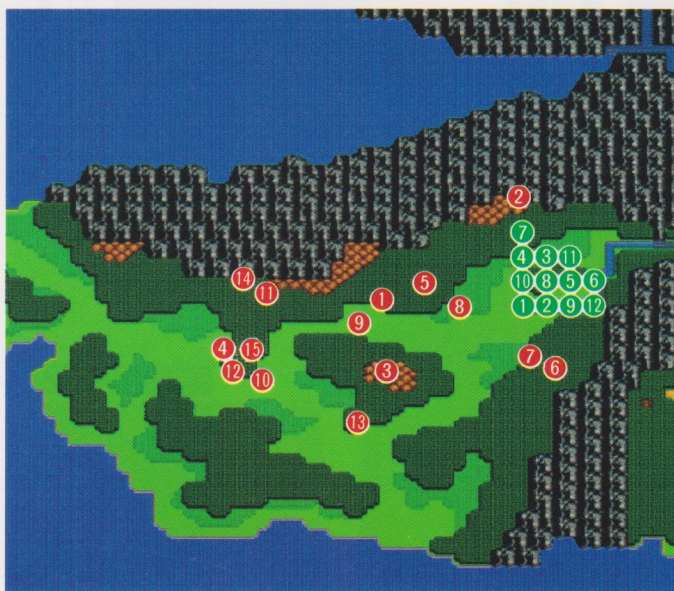
MOSTER'S ITEM

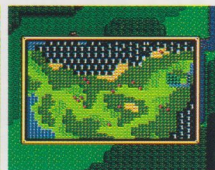
▶灼熱の玉

ハイプリーストを倒すと、たまにもらえることがある。ブレイズ2の威力を持つ便利品だ。

FIELD GUIDE

バトル SONIC! SOFTWARE PLANNING テーマ

いままでのフィールドでの戦闘経験が生かされるはず。

目には目を。悪魔族の囲み戦術には、こちらも囲み戦術で徹底抗戦せよ

▲ボウシューターの攻撃範囲を見て懐に飛び込むと、囲み戦術のいい餌食。

▲MAP画面を見てもわかるとおり、敵はいくつもの少数グループだ。

マップ全体を通して見ると、その広さに最初はとまどうかもしれない。しかし心配は無用。敵の配置は、基本的なフィールド戦のときと何ら変わらない。ただし、広いがために敵の進行ルートがつかめず、苦戦を強いられることがしばしばあるはず。

敵は少数のグループを組んで、とにかくこちらのメンバーを囲もうとしてくる。対策としては、こちらもはじめから少数のグループで行動して、やってきた敵グループを囲んでしまうのが有効である。そうしてパーティー全体を少数のグループに分け、多方向から悪魔族をつぶすのだ。

岩清水の森

●無法モンスターを倒し、ポルナレフを救出せよ

やはりポルナレフは、絶体絶命の危機に遭っていた。沼地を囲む悪魔族の群れに、ボウイたちの闘志が燃えあがる。

バトル SONIC! SOFTWARE PLANNING テーマ

狭いマップだからこそ動かない!!

四方八方から襲いかかるハーピィ。攻守に備えフォーメーションを組め

地形は複雑なものの、マップ自体はそれほど大きくない。しかし安心してはいけない。こちらは5羽のハーピィによって、完全に包囲されているのだ。正面から攻撃してくる魔物めがけてむやみに突っ込むと、分断されたパーティーの戦力では一気にハーピィたちの標的になる。戦闘開始の段階で、すでにこちらは不利な状況に立たされているのだ。

この仕組まれた罠を突破するためには、パーティーの中に対空戦闘部隊を作る必要がある。対空部隊は、四方のハーピィーに対してある程度分散して戦うことになる。仲間のピンチに駆けつけやすいキャラ、例えばヒューイやマチルダなどを必ず加えておこう。残ったキャラは、正面の敵を狙って攻めていけ。少数の敵を囲む戦術で1体1体倒していけば、必ず悪魔族を全滅に追い込むことができるはずである。

◀ハーピィは、こちらが移動するとすぐに向かってくる。打たれ強いキャラを囮に出す作戦も有効だ。

◀ポルナレフは、敵を全滅させないかぎり、助けることはできない。だが、勝てば仲間になってくれる。

FIELD GUIDE

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ジッポ	歩行系
⑦キウイ	歩行系
⑧ピーター	飛行系
⑨マチルダ	騎馬系
⑩ゲルハルト	歩行系
⑪ルド	飛行系
⑫ミック	騎馬系
MONSTER	
①ハーピィ	飛行系
②ハーピィ	飛行系
③ハーピィ	飛行系
④ハーピィ	飛行系
⑤ハーピィ	飛行系
⑥オーク	歩行系
⑦オーク	歩行系
⑧ダークマダム	歩行系
⑨ダークマダム	歩行系
⑩ボウシューター	車両系
⑪ハイプリースト	歩行系
⑫ハイプリースト	歩行系

! MONSTER

ハーピィ

毒による攻撃をしかけてくる厄介な敵。必殺率が高く、たった一撃でも要注意。

通り抜け洞窟

●悪魔のシッポの岬に通じる、静寂の地下道

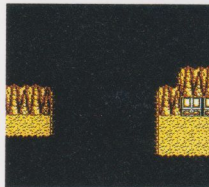
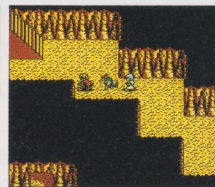
ポルナレフを救出したボウイたちは、彼の手助けによってクリードの館へ行ける抜け道に案内された。期待と不安が張りつめる……。

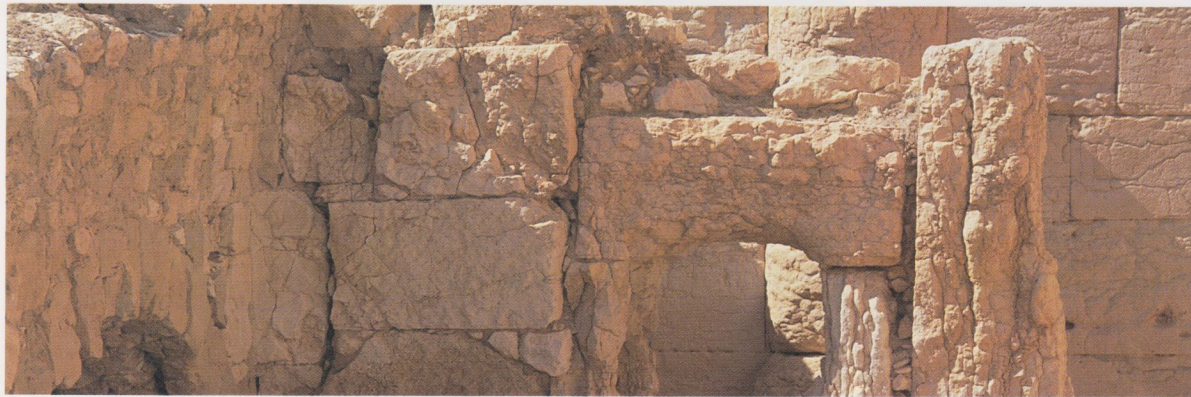
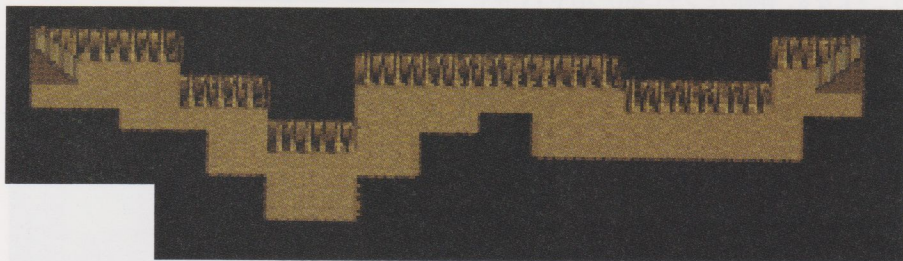
■ITEM FOUND

▶守りのミルク、天使の羽、ちからのワイン

宝箱の中身は、パワーアップアイテムが中心である。謎のアイテム「ミスリル銀」の使い道については、巻頭「袋とじ」を参照してみよう。

数々の宝箱が人知れず眠っている。見えない道を探し出せ

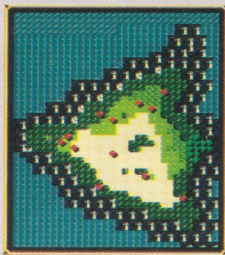
洞窟自体の構造はきわめて単純。途中で迷うこともないだろう。万が一迷ったとしても、魔物と出会うことはないので安心だ。入口からまっすぐ左に歩けば、そのまま悪魔のシッポの岬。しかし、この洞窟には秘密が隠されている。なんと、重要アイテムを隠した秘密通路があるのだ。きっと通路のどこかに、入口がある。壁づたいをよーく調べてみよう。さらに、隠し通路自体にも見えない分かれ道がある。その先の部屋に宝箱が隠されているのだけど、分かれ道に気がつかないと、全部で4つあるアイテムを確実に入手せずに出てきてしまう人も多いだろう。後でとても欲しくなる特殊アイテムは、とくに注意。

▲隠し通路に入ると、自分の姿は暗闇でほとんど見えなくなってしまう。

▲何となくチラチラ見えて、隠し部屋の存在がわかるようになっている。

宝箱さえ取ってしまえば、あとは出口を目指すのみ。なお、洞窟を抜けるとすぐに戦闘が待っている。武器装備などの準備は、出る前にしておこう。

砂漠では足が重いので、単独行動は慎もう。

■MONSTER'S ITEM

▶守りのリング・ブロードソード

ボスであるスケルトンを倒すと手に入ることがある。リングは魔法系キャラに装備させよう。以降の戦いに役立つぞ!!

FIELD GUIDE

クリードの館へ

●クリードの館の前には、まだ難関が待ちうけている

洞窟を抜け、悪魔のシッポの岬にたどり着いたボウイたち。しかしクリードの護衛モンスターたちは、見知らぬ来訪者に牙を剝いた！

移動に深刻なハンデが生じる砂漠戦、敵との中間地点で決着をつけろ

マップの約半数以上を占めている砂漠は、パーティーにとって最大のネックとなるだろう。なにしろキャラの１回の移動距離が激減するので、援軍を呼ぶなどの時間差連携プレイは、まず失敗するのだ。今回は単独斬り込み隊長などを絶対に作らず、なるべく全軍を多人数のグループに分けて、ゆっくり攻めよう。そして、敵軍の進行ルートとぶつかった時点で叩くのが安全だ。ここでは機動力と攻撃力のあるピーターは、力のないザコ排除に役立つはずだ。

▲新登場の敵、スケルトン。なかなかの攻撃力を持っているので警戒せよ。

▲地形に左右されないピーターとルドは、使いようによっては大活躍する。

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ジッポ	空中系
⑦キウイ	歩行系
⑧ピーター	歩行系
⑨マチルダ	騎馬系
⑩ゲルハルト	空中系
⑪ルド	歩行系
⑫ボルナレフ	歩行系
MONSTER	
①オーク	歩行系
②オーク	歩行系
③オーク	歩行系
④ハイプリースト	歩行系
⑤ハイプリースト	歩行系
⑥ダークマダム	歩行系
⑦ダークマダム	歩行系
⑧ハーピィ	飛行系
⑨ハーピィ	飛行系
⑩ボウシューター	車両系
⑪スケルトン	歩行系
⑫スケルトン	歩行系

BOSS

スケルトン

攻撃力だけでなく、防御力もすばやさも、今までとは違う。団体攻撃が必要。

SF HOW TO WIN

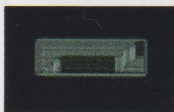
クリードの館

●苦労の末にたどりついた悪魔の館に待つ運命

ついに、クリードの館に来たボウイたち。しかし運命は、またしても彼らに試練を与えようとしていた。パーティーに、危機が迫る。

■ITEM FOUND

▶いだ天リング・薬草・毒消し草

館のどこかに隠されているアイテム。あって困ることはないので、取っておこう。「いだ天リング」は、移動力の少ないキャラに使おう。

▶祭壇はクリードの館の地下。溶岩のわく大渓谷だ。

◀地上に住む者で、「魔界の精」を呼び出せるのは、この大悪魔クリードしかいない。

▶フェアリーは、ボウイたちに同行することになる。

NEW MEMBER

エルリック

伝説の剣を探す旅の途中に、身体を縮小化されてしまった騎士。

ドンゴ

腕っぷしの強い、ドワーフの戦士。戦闘に入ればすごい破壊力を発揮する。

パイパー

攻撃系魔法の使い手。熟練した魔力は、大きな戦力となるだろう。

ツィッギー

僧侶の女の子。回復系魔法が使えるので、ぜひ連れていきたい。

身体を小さくされてしまう！

部屋の前では、館を訪れたクリードとフェアリーの密談が始まろうとしていた。席をはずす執事のゴリアスの目を盗んで、強行突破に乗り出すボウイ。しかしノブに触れた瞬間、彼らの体は小さくなってしうのだ！

◀ボウイたちはあえなくゴリアスのコレクションにされてしまうのだ。

悪魔王との対面

床の国を抜けたあとに階段を降りると、祭壇にクリードとフェアリーがいるのが見える。彼らは魔界の精を召喚して、燃える炎の中に、悪魔王のビジョンを出現させた。しかし悪魔王が目をつけたものはクリードではなく、２つのジュエルをつけたボウイであった。王女は、古えの塔に捕らわれているという。新たに闘志を燃やすボウイたちであった。

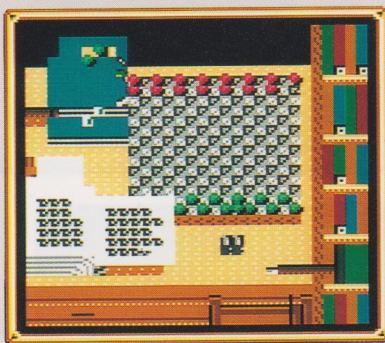
4人の仲間、誰を選ぶ？

ボウイたちが重要な使命を背負っている事実を知ったクリードは、自分のコレクションの中から仲間をひとり連れていくことを許す。タイプこそ違うが、どのキャラも使い勝手がいいので、慎重にセレクトしよう。

◀選んだ仲間が戦闘に参加するのは、「パルメキア北大陸への洞窟前」からだ。

バトル SONIC! SOFTWARE PLANNING テーマ

僧侶ばかり狙いすぎても囲まれるので注意。

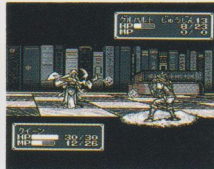
机の国

●超常空間での不思議バトル

巨大な本。広い紙。深いインク壺。ここは縮小化されたコレクションたちの住む、机の国だ。脱出を賭けて、命がけの試合が始まる。

FIELD GUIDE

「シャイニング・フォースⅡ」屈指超激戦!!　VSチェス軍団!!

机の国の王ポンペイは、チェス軍団に勝てば出国を許すという。こうしてミクロバトルが開始された。チェス盤自体は障害物がなく、地形効果は白い部分が15%、黒が30%。問題は、いくつもの小グループで攻めてくる駒たち。敵の全滅はあくまで理想。キングのみに集中攻撃をかけよう。あとのキャラは、ビショップおよびナイトと戦わせよう。

▲駒はどれも攻撃力が高いが、ルークの弓は強烈。懐に入って攻撃をかけろ。

▲クイーンのフリーズ２は、広範囲の味方に被害がかかる。早めに倒せ!

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ジッポ	歩行系
❼キウイ	歩行系
❽ピーター	飛行系
❾マチルダ	騎馬系
❿ゲルハルト	歩行系
⓫ルド	飛行系
⓬ボルレナフ	歩行系
MONSTER	
❶ポーン	歩行系
❷ポーン	歩行系
❸ポーン	歩行系
❹ポーン	歩行系
❺ポーン	歩行系
❻ポーン	歩行系
❼ナイト	歩行系
❽ナイト	歩行系
❾ビショップ	歩行系
❿ビショップ	歩行系
⓫ルーク	車両系
⓬ルーク	車両系
⓭クイーン	歩行系
⓮クイーン	歩行系
⓯クイーン	歩行系
⓰キング	歩行系

BOSS

キング

防御力の高いキング。集中攻撃をする味方に、他の敵が攻撃する危険性もある。

SF HOW TO WIN

床の国

●悪魔の巨大ネズミを追いつめろ

「タンポポの綿毛」につかまってボウイたちが降り立ったのは、机の下の床の国だった。ミクロ世界脱出のために、ボウイは立ち上がる。

とどめは、レベルの低いキャラにまかせよう。

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ジッポ	歩行系
❼キウイ	歩行系
❽ピーター	飛行系
❾マチルダ	騎馬系
❿ゲルハルト	歩行系
⓫ルド	飛行系
⓬ポルナレフ	歩行系
MONSTER	
❶ラット	歩行系
❷ラット	歩行系
❸ラット	歩行系
❹ラット	歩行系
❺ラット	歩行系
❻バブルベースト	歩行系
❼バブルベースト	歩行系
❽バブルベースト	歩行系
❾バブルベースト	歩行系
❿バブルベースト	歩行系
⓫バブルベースト	歩行系
⓬ウィラード	歩行系

BOSS

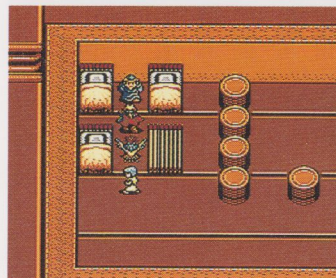
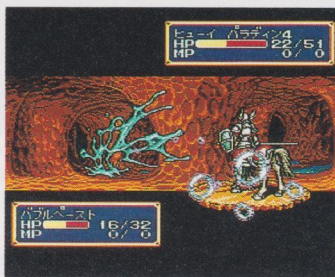
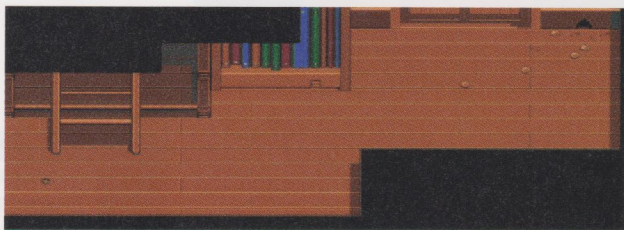
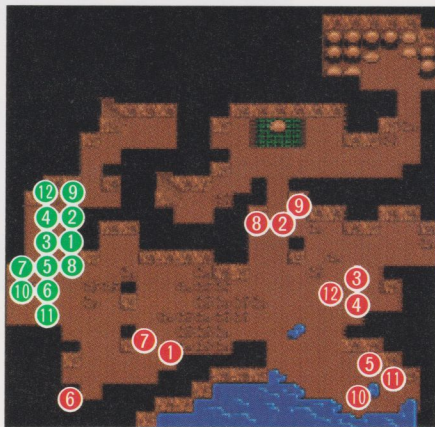
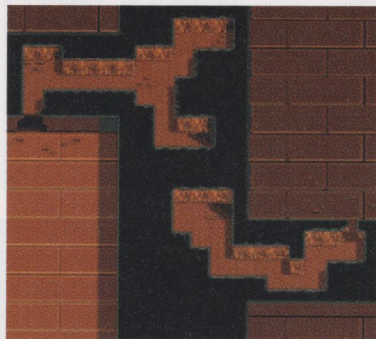
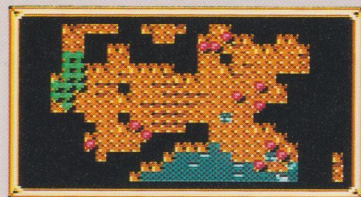
ウィラード

ボスだけが、格段に強い攻撃力を持っている。楽な戦いとはいえ注意しよう。

チェス盤戦闘を切り抜けたボウイは楽勝!! 格の違う戦いを見せてやれ!!

ミクロ世界の出口は、北東の抜け穴にある。しかしそこは、巨大ネズミたちの巣喰うスラム街だった。

マップが入り組んでいるうえに道幅も狭(せま)く、移動範囲の広いキャラでないと苦戦を強いられるだろう。また、敵たちはすべて3匹編成のグループを組んでおり、死角から襲ってくるので始末が悪い。まずは全軍で進んで、敵グループのいる地点で少人数ずつ切り離して迎撃させせよう。対ボス戦は、それからだ。

▶バブルベーストのバブルブレスは攻撃力大、打たれ弱いキャラには脅威。早めに倒せ。

◀床の国には神父がいるので、戦闘の前には必ずセーブしておこう。備えあれば憂いなし。

FIELD GUIDE

■ITEM FOUND ▶爆薬

その破壊力のため、アストラルの許可なくして使用することを禁じられたアイテム。新しい道を切り開くときに、きっと役に立つはずだ。

ニューグランシール

●傷ついた戦士たちの、つかの間の休息

いままでの旅に一段落をつけるため、そして新たな旅に出るため、シャイニング・フォースは帰ってきた。温かい、第二の故郷へ……。

賢者アストラルとの再会・合流

いくつもの懐かしい顔が微笑む。ボウイたちは、ニューグランシールに帰ってきたのだ。さっそくグランシール城に入ると、ボウイは王様にいままで起こったことを話した。もちろん、エリス姫が生きていることも報告した。現在、この世界を包みこむ災いに対して、グランシール国はどう対処したらいいのか王様は悩んだ。アストラルは、パルメキア北大陸やトリスタンの語り部のもとに行けという。旅の決意を固めるボウイたち。しかし、事態はあまりに深刻。ボウイたちだけで解決できるのだろうか…。

だがここで、シャイニング・フォースに強力な軍師が助っ人に加わった。賢者アストラルがその人だ。

▲町を出るとき、見知らぬ人物に呼びとめられる。

TOWN GUIDE

建物名

- ❶ニューグランシール城
- ❷ボウイの家
- ❸民家
- ❹老人の家
- ❺倉庫
- ❻武器屋
- ❼道具屋
- ❽教会

SHOP LIST

アイテム名	価格	装備者／使用者
武器屋		
ブロードソード	1600	ボウイ、ジャジャ
バスターソード	2600	ボウイ、ジャジャ
ヘビーランス	1600	ヒューイ、ミック、エルリック
ラージアックス	2250	ジャジャ、ドンゴ
ロビンの矢	1480	マチルダ、ポルナレフ、ジャネット
アサルトシェル	2500	マチルダ、ポルナレフ、ジャネット
フレイル	1480	サラ、カズン
守りの杖	2380	サラ、カズン
レザーグラブ	1300	シーラ
パワーグラブ	1800	シーラ
道具屋		
薬草	10	全員
回復の実	200	全員
癒しの滴	300	全員
毒消し草	20	全員
妖精の粉	100	全員
天使の羽	40	全員

NEW MEMBER

ジャネット

ポルナレフと同じエルフ。でも弓の腕前はそうとうなもの。仲間になれば心強い。

反撃の刻

続々と押し寄せる悪魔軍のなか、少年は故郷の地を目指す！

ついにパルメキア大陸にも悪魔の軍勢が押し寄せてきた。圧倒的な力の差を示しながら、次々とパルメキアの種族を支配していく悪魔軍。しかし、そんな悪魔軍に反旗をひるがえす戦士たちの姿があった。運命に選ばれた少年を中心に悪魔軍と戦う軍団、シャイニング・フォースである。強力な悪魔軍を相手にして苦難の旅が続くが、シャイニング・フォースは確実に先に進んでいった。悪魔に捕らわれた人々を開放して、この世界に昔のような平和を取り戻すために…。そして古え(いにしえ)の封印を解いてしまった地上の者として、その罪をつぐなうために……。

第

悪魔に捕らわれたミトゥラ神を解放したシャイニング・フォースは、ついにグランス島を目指す。悪魔の本拠地、古え(いにしえ)の塔が彼らの決戦の地なのだ。古代文明の遺産、大いなる翼に乗って天かける少年の胸は、決意で満たされている。

運命の大波は、一度は少年をもてあそんだが、少年は運命を自分で切り開いたのだ。少年の行く先には、大いなる戦いが待ちうけている。

ADVENTURE WORLD▶

- ▶パルメキアへの洞窟
- ▶ケット村
- ▶パキャロン村・パキャロン城
- ▶パンゴートの谷
- ▶トリスタン
- ▶ミトゥラ神殿
- ▶モーンの町
- ▶ナスカ大地

バトル SONIC! SOFTWARE PLANNING テーマ

飛行系のキャラでむかえうつのだ！

SF HOW TO WIN

パルメキア北大陸への洞窟前2

●暗雲たちこめる北大陸への道が開かれる

ニューグランシールを出発し、悪魔族の脅威にさらされるパルメキア北大陸へ救援に向かうボウイたちに、容赦なく敵が襲いかかる！

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ピーター	飛行系
⑦ゲルハルト	歩行系
⑧マチルダ	騎馬系
⑨ルド	飛行系
⑩ミック	騎馬系
⑪ポルナレフ	歩行系
⑫ジャネット	歩行系
MONSTER	
①ダークビショップ	歩行系
②ダークビショップ	歩行系
③ダークスナイパー	歩行系
④ダークスナイパー	歩行系
⑤ダークスナイパー	歩行系
⑥スケルトン	歩行系
⑦スケルトン	歩行系
⑧スケルトン	歩行系
⑨スケルトン	歩行系
⑩スケルトン	歩行系
⑪スケルトン	歩行系
⑫レッサーデーモン	飛行系
⑬レッサーデーモン	飛行系
⑭レッサーデーモン	飛行系
⑮レッサーデーモン	飛行系
⑯レッサーデーモン	飛行系

■MONSTR'S ITEM

▶薬草、凍てつく吹雪

薬草は2体のスケルトンから1つずつ入手。「凍てつく吹雪」はダークビショップから。

移動距離の短い敵から先に倒せ！ふた手に分かれるのは、得策ではない

バトルNo.8の〝パルメキア北大陸への洞窟前〟で戦ったのと全く同じマップ。地形は同じだけど、敵はかなり強くなっている。戦闘が始まったら、湖の南側を東に進もう。敵を倒しながら東→北と進んでいくといい。マップの西側にいる2体のレッサーデーモンは、放っておいてもそのうちに近づいてくるからそこで迎撃すればよい。

◀ダークビショップを先に倒すと楽だ。

◀飛行系のキャラなら湖上でも戦える。

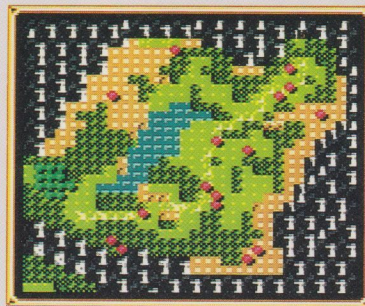
FIELD GUIDE

! MONSTER

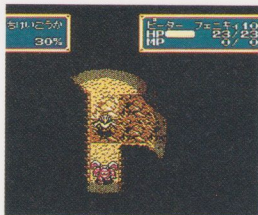
ダークビショップ

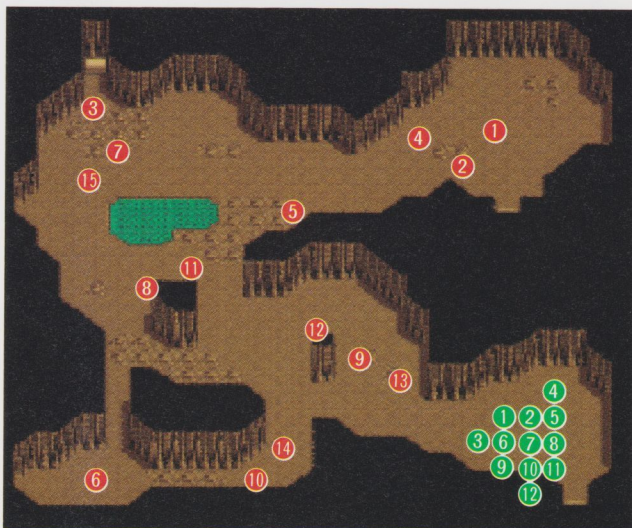
回復魔法オーラと攻撃魔法ヘルブラストを使いこなす強敵。早めの攻撃が必要。

バトル SONIC! SOFTWARE PLANNING テーマ

キャラの配置を頭にいれながら行動しよう！

周囲をよく確認してから動かないと痛いめに合う！

敵は洞窟のあちこちにいる！　一団となって移動しないと、死者も出る

▶狭い通路では足の遅い者から先に進み、足の速いキャラが後ろから追い越す形で進むと隊列が保てる。

◀レッサーデーモンに対抗できるように、飛行系のキャラを何人か戦いに参加させておくといい。

バトルNo. 11の「ボルカノンに続く洞窟」と同じように、カーソルの周囲のわずかな範囲しか見ることができない。まず、カーソルをマップ全体に動かして敵と味方の配置を確認しよう。敵が意外な場所にいたりするので、確認をおこたると奇襲を受けやすい。道が狭くて、枝分かれしている場所も多い。側面や背後から攻撃されることもあるから、進むときは防御力の弱いキャラを最後尾にせず、強いキャラにしんがりをつとめさせると安心だ。戦闘が終わったら、洞窟の北西のすみにある宝箱からアイテムを取っておこう。

パルメキア北大陸への洞窟

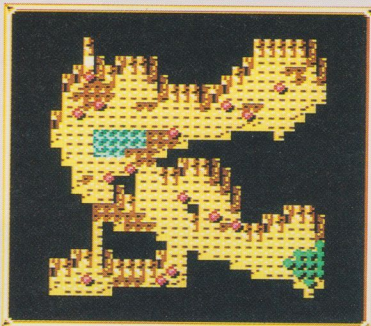
●暗黒の回廊を駆け抜けて、光を目指せ

SF HOW TO WIN

ついに洞窟の入口が開いた！　しかし闇の中には、シャイニング・フォースの進撃をはばむ悪魔どもが手ぐすねをひいて待ちうける。

■MONSTER'S ITEM ▶薬草

スケルトンを倒すと落としていくことがある。足の速いキャラに持たせて、ちょっとした傷の応急処置に使うといいだろう。

FIELD GUIDE

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ピーター	飛行系
⑦ゲルハルト	歩行系
⑧マチルダ	騎馬系
⑨ルド	飛行系
⑩ミック	歩行系
⑪ボルナレフ	歩行系
⑫ジャネット	歩行系
MONSTER	
①ヘルソルジャー	歩行系
②ダークビショップ	歩行系
③レッサーデーモン	飛行系
④レッサーデーモン	飛行系
⑥レッサーデーモン	飛行系
⑦ダークスナイパー	歩行系
⑧ダークスナイパー	歩行系
⑨ダークスナイパー	歩行系
⑩ダークスナイパー	歩行系
⑪スケルトン	歩行系
⑫スケルトン	歩行系
⑬スケルトン	歩行系
⑭スケルトン	歩行系
⑮スケルトン	歩行系

NEW MEMBER

ロイド

ハッサンの南に住む学者。古代の遺跡に執着しており、自ら研究を進めている。

MONSTER

ヘルソルジャー

極度に高い防御力とMPを持った敵。1対1での戦闘は、体力がないと辛い。

SF HOW TO WIN

ケット村

●悪魔族におびえる小さな村

洞窟を出た直後にある小さな村は、南大陸からの侵攻を恐れた悪魔族によって戒厳令の下にある。村人もほとんど姿を見せないのだ。

DATA CHECK

TOWN GUIDE

建物名
❶教会
❷武器屋
❸道具屋
❹民家
❺民家
❻民家

DATA CHECK

SHOP LIST

アイテム名	価格	装備者／使用者
武器屋		
ブロードソード	1600	ボウイ、ルド
バスターソード	2600	ボウイ、ルド
ヘビーランス	1600	ヒューイ、ミック
ジャベリン	3400	ヒューイ、ミック
ラージアックス	2250	ジャジャ
ロビンの矢	1480	マチルダ、ロイド
アサルトシェル	2500	マチルダ、ロイド
守りの杖	2380	サラ、カズン
インドラの杖	3200	サラ、カズン
パワーグラブ	1800	シーラ
道具屋		
薬草	10	全員
回復の実	200	全員
癒しの滴	300	全員
毒消し草	20	全員
妖精の粉	100	全員
天使の羽	40	全員

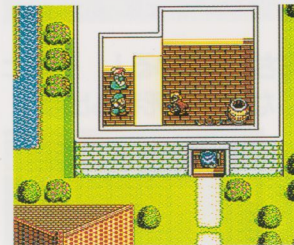
村中に立て札がいっぱい

▲悪魔族の立て札。村人の弱い立場をいいことに、あれこれ言いたい放題だ。

村に入るとき、通り過ぎてしまわないように慎重に操作しよう。行き過ぎると、いきなり戦闘になって勝つまで村に入れなくなる。洞窟を出たら、最短距離を通って村に入ること。

村の中では、ほとんどの建物の入口を立て札がふさいでいる。通れないように見えるけど、横から回りこめば通れる。中にいる人たちに話を聞こう。

武器屋の主人を探せ

悪魔族に営業を禁止されて、店も教会もカラッポ。これじゃ体勢をたて直せないと、あきらめてしまうのは早すぎる。教会の外にいる神父に話しかければ、ちゃんと治療や転職をしてくれる。店での買い物も、主人を見つけて話しかければできるようになる。ただし、少し見つけにくい場所にいるのだ。

▲話を聞いた後で店にいくと、ちゃんと武器やアイテムを売ってくれる。

バトル SONIC! SOFTWARE PLANNING テーマ

今までの戦いで身につけた戦法を活用しよう！

パキャロンへ

●北の海岸で繰り広げられる激戦！

ケット村からトリスタンを目指して出発した一行の前に、傷ついた騎士を追う悪魔族が現れる。敵を打ち破って騎士を救い出すのだ！

隊列を保ちながら、広大なマップをたて横に駆けめぐって戦うのだ

▶最初の位置からまっすぐ東に進み、マップ南東にいる敵を倒す。それから北に方向転換するのだ。

◀飛行系のキャラを北東に飛ばして、レッサーデーモンが動き出したら味方のほうに誘導しよう。

いちばん近くにいるヘルソルジャーやダークスナイパーがすぐに攻めてくるので、その場で迎え撃てるようにキャラの配置を変えよう。ボスを優先して倒すつもりなら、そのまま北東の方向に突撃することもできる。でも、キャラを強くしたいならザコ敵から倒していくのがいい。まず東に進んでから北上するといいだろう。北に進むときには、北西にいるレッサーデーモンをおびき出しながら戦うと効率が上がる。敵がボスとまわりの護衛だけになったら、魔法を使うひまを与えるな。全員で、一気に集中攻撃だ！

■MONSTER'S ITEM

▶黒のリング

ダークビショップが落とすことがある。珍品だけど、装備してもロクなことにならない。

FIELD GUIDE

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ピーター	飛行系
❼ゲルハルト	歩行系
❽マチルダ	騎馬系
❾ルド	飛行系
❿ミック	歩行系
⓫ジャネット	歩行系
⓬ロイド	歩行系
MONSTER	
❶ダークビショップ	歩行系
❷ダークビショップ	歩行系
❸ダークスナイパー	歩行系
❹ダークスナイパー	歩行系
❺ダークスナイパー	歩行系
❻レッサーデーモン	飛行系
❼レッサーデーモン	飛行系
❽レッサーデーモン	飛行系
❾レッサーデーモン	飛行系
❿ヘルソルジャー	歩行系
⓫ヘルソルジャー	歩行系
⓬ヘルソルジャー	歩行系
⓭ヘルソルジャー	歩行系
⓮ウィザード	歩行系
⓯リザードマン	歩行系

! BOSS

リザードマン

ボウイをおとりにしてボスを引きつけ、そのすきに他のキャラが攻撃しよう。

SF HOW TO WIN

パキャロン街+城

●干ばつに苦しむケンタウロスの国

ケット村とトリスタンのほぼ中間に位置する国。勇猛なケンタウロス族が人口のほとんどを占め、悪魔族の侵攻を必死に防いでいる。

■ITEM FOUND

▶元気のパン・妖精の粉・天馬の翼

パキャロン城の外に出て、壁のあたりを念入りに調べてみよう。意外なところに、貴重なアイテムが隠されているのだ。

DATA CHECK

TOWN GUIDE

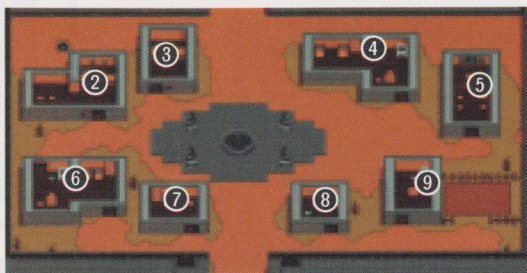
建物名
❶教会
❷武器屋
❸道具屋
❹民家
❺教会
❻民家
❼民家
❽民家
❾民家

SHOP LIST

アイテム名	価格	装備者／使用者
武器屋		
バスターソード	2600	ボウイ、ルド
グレートソード	5100	ボウイ、ルド
ヘビーランス	1600	ヒューイ、ミック
ジャベリン	3400	ヒューイ、ミック
ラージアックス	2250	ジャジャ
アサルトシェル	2500	マチルダ、ロイド
グレートショット	5000	マチルダ、ロイド
守りの杖	2380	サラ、カズン
インドラの杖	3200	サラ、カズン
パワーグラブ	1800	シーラ
道具屋		
薬草	10	全員
回復の実	200	全員
癒しの滴	300	全員
毒消し草	20	全員
妖精の粉	100	全員
天使の羽	40	全員

騎士の誇りも飢えに勝てず、国力は弱まるいっぽう

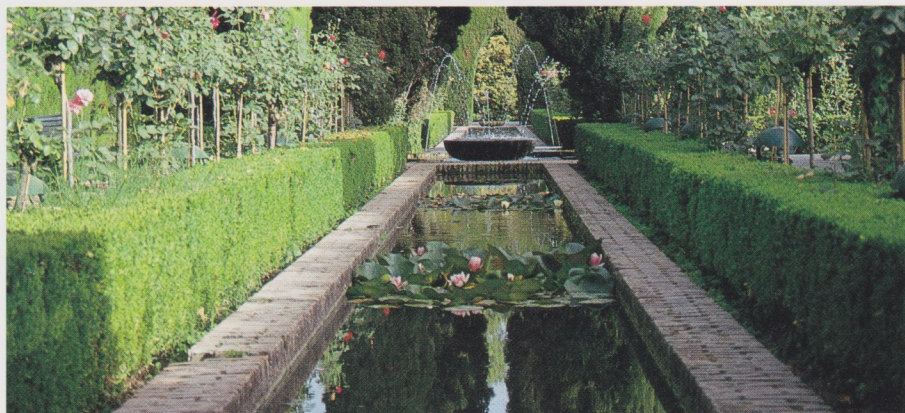
パキャロンはケンタウロス族の騎士の国。騎士団の勇名はパルメキア北大陸に鳴り響いている。悪魔族が姿を現したときにも激戦を展開し、モーンの町の門を閉じることで悪魔軍本隊の侵入を防いだのだ。

強力な軍を持つパキャロンだが、干ばつで食料が底をついてしまった。このままでは、悪魔族の攻撃に長く持ちこたえることはできそうにない。

▲城の衛兵たちも、空腹でぜんぜん元気がない様子。これでは先行きが大いに不安だ。

▲パキャロン城

▲パキャロン街

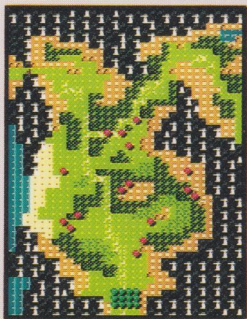
バトル テーマ

こっちこいよ！

引きつけ戦法は通じないかも？

敵は次々に、小集団で攻めてくる！

悪魔族の外出禁止令を打ち破れ！進軍と迎撃を同時に行えば完勝だ

◀なるべくかたまって進み、近づいてくる敵を一気に集中攻撃。同時に回復もしておこう。

▲ワイバーンは移動距離が大きい。近づくといきなり攻撃を受けるのだ。

パンゴートの谷へ

●敵の包囲網を突破して北上せよ！

パキャロンから北上し、ミトゥラ神のいるトリスタンに向かうシャイニング・フォースの行く手に、強力な敵軍が立ちはだかる！

ミトゥラ神殿へ誰も行かせないために、悪魔族はパキャロンからトリスタンにかけての全域に外出禁止令をしいている。当然、パキャロンを出たシャイニング・フォースにも敵が襲いかかってくる。

戦闘の序盤は、ヘルソルジャーとダークビショップ、ダークスナイパーが相手になる。パーティーを組むような形で攻めてくるので、ダークビショップを最優先で攻撃しながら戦おう。ワイバーンが近づいてきたら、足の速いキャラで進路をふさいで攻撃するといい。激戦になるから、終了時に死亡しているキャラがいたら一度パキャロンの町に戻ろう。生き返らせてから進まないと、次の戦闘で苦戦する。

FIELD GUIDE

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ピーター	飛行系
⑦ゲルハルト	歩行系
⑧マチルダ	騎馬系
⑨ルド	飛行系
⑩ミック	歩行系
⑪ヒギンズ	歩行系
⑫ロイド	歩行系
MONSTER	
①ヘルソルジャー	歩行系
②ヘルソルジャー	歩行系
③ヘルソルジャー	歩行系
④ウィザード	歩行系
⑤ダークビショップ	歩行系
⑥ダークビショップ	歩行系
⑦ダークビショップ	歩行系
⑧ワイバーン	飛行系
⑨ワイバーン	飛行系
⑩ダークスナイパー	歩行系
⑪ダークスナイパー	歩行系
⑫ダークスナイパー	歩行系
⑬ダークスナイパー	歩行系
⑭リザードマン	歩行系
⑮リザードマン	歩行系
⑯リザードマン	歩行系

NEW MEMBER

パラディン　ヒギンズ

ケンタウロス国の軍隊長。高い攻撃力と移動力で、敵を翻弄(ほんろう)してくれる仲間だ。

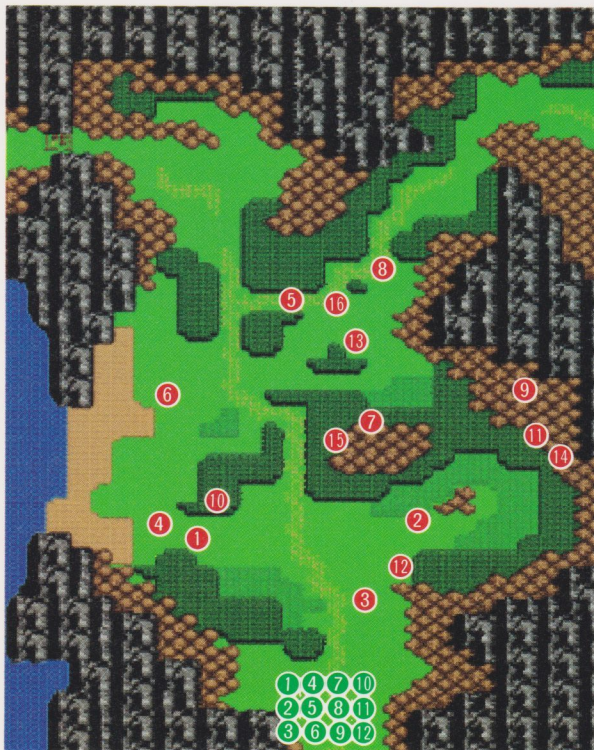
BOSS

リザードマン

近くにいるダークビショップを先に倒さないと、HPを回復されてしまう。

バトル　テーマ

敵が単独で突っ込んでくるところを狙え！

SF HOW TO WIN

パンゴートの谷

●山深い静かな峡谷に、戦いの叫びが響く

トリスタンに続く山道をたどる一行がたどり着いた吊り橋では、ひとりの女性が怪物に攻撃されていた。突撃して女性を救い出せ！

DATA CHECK

CAST

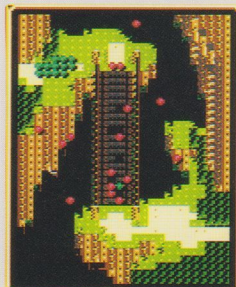
キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ピーター	飛行系
❼ゲルハルト	歩行系
❽マチルダ	騎馬系
❾ルド	飛行系
❿ミック	歩行系
⓫ヒギンズ	騎馬系
⓬ロイド	歩行系
MONSTER	
❶ウォーム	歩行系
❷ウォーム	歩行系
❸ウォーム	歩行系
❹ウォーム	歩行系
❺レッサーデーモン	飛行系
❻レッサーデーモン	飛行系
❼レッサーデーモン	飛行系
❽レッサーデーモン	飛行系
❾ワイバーン	飛行系
❿ワイバーン	飛行系
⓫ワイバーン	飛行系
⓬ダークスナイパー	歩行系
⓭リザードマン	歩行系
⓮ヘルソルジャー	歩行系
⓯マスターモンク	歩行系
⓰ウィザード	歩行系

飛行系の敵が大量に出現する！ 吊り橋の上では側面攻撃に注意しろ

飛行系以外のキャラは、マップ上の限られた場所しか動けない。敵のレッサーデーモンやワイバーンは、自由自在に飛び回って攻撃してくるので、橋の上まで進んだら、側面にも防御力の高いキャラを配置するようにしよう。橋にいるウォームなどの敵キャラは、１回の移動で届く距離になるといきなり突っ込んでくる。橋が狭いから、大勢で取り囲んで攻撃する戦法は使えない。最前列にいるキャラが攻撃、僧侶や司祭は後ろから回復という、じっくり戦法でいこう。味方にピーターやルドを入れておいて、橋の上で戦いが行われている間に、周りにいる、敵の飛行系キャラを倒すというのもいい作戦だ。

◀橋に穴が開いているところは通れない。道がさらに狭くなるのだ。

▲初登場のウォームは攻撃力が高い。防御力の低いキャラは前に出すな。

FIELD GUIDE

BOSS

ウィザード

ボスのくせにこちらに突撃してくる。経験値がいらないならさっさと倒そう。

トリスタン

●下界の混乱を知らない浮き世離れした国

ようやくたどり着いたミトゥラ神殿のおひざもとは、悪魔族との戦いや世界に迫る危機などまったく存在しないかのように静かだった。

平和そのものの小さな町、神殿に直行する前に体勢を整えよう

◀たくさんある坂と、美しい水が特徴。外で行われている激しい戦いがウソのようだ。

トリスタンは人間、獣人、妖精などのさまざまな種族が暮らす国。ミトゥラ神が直接治めているというのが、住民の誇りでもある。悪魔族に封鎖されて下界の情報が手に入らず、事態を理解している者は誰もいないのだ。

町の中は段差がいっぱいあるので、全部まわるのがけっこう大変。でも、教会には行っておかないと後で困ることになる。さらに、神殿に続く地下の通路も入り組んでいるが、位置関係を把握しながら、すみずみまで歩き回っておくといい。

■ITEM FOUND

▶守りのミルク　回復の実×2

地下通路の中にいくつもアイテムがある。通路のつながり方がちょっとわかりにくいから、マップを参考にして効率よく進もう。

④ ②

⑦ ③

⑥ ⑦

「ミトゥラ神殿」への地下通路内部

DATA CHECK

TOWN GUIDE

建物名
❶地下通路入口
❷地下通路入口
❸地下通路入口
❹階段
❺階段
❻落とし穴・落とし穴出口
❼落とし穴・落とし穴出口
❽教会
❾武器・道具屋

SHOP LIST

アイテム名	価格	装備者／使用者
武器屋		
バスターソード	2600	ボウイ、ルド
グレートソード	5100	ボウイ、ルド
ジャベリン	3400	ヒューイ、ミック
クロムランス	6900	ヒューイ、ミック
ラージアックス	2250	ジャジャ
グレートアックス	4600	ジャジャ
アサルトシェル	2500	マチルダ、ロイド
グレートショット	5000	マチルダ、ロイド
守りの杖	2380	サラ、カズン
インドラの杖	3200	サラ、カズン
パワーグラブ	1800	シーラ
ブラスナックル	2900	シーラ
道具屋		
薬草	10	全員
回復の実	200	全員
癒しの滴	300	全員
毒消し草	20	全員
妖精の粉	100	全員
天使の羽	40	全員

SF HOW TO WIN

ミトゥラ神殿へ

●湖水に浮かぶ神殿を奪回せよ！

神殿に続く参道に待ちうける悪魔族！　色とりどりの花が咲き乱れる大地を血で染めながら戦いは続く。ミトゥラ神のもとへと急げ！

SONIC! SOFTWARE PLANNING バトルテーマ

見た目よりも、移動可能な範囲が狭いのだ。

DATA CHECK

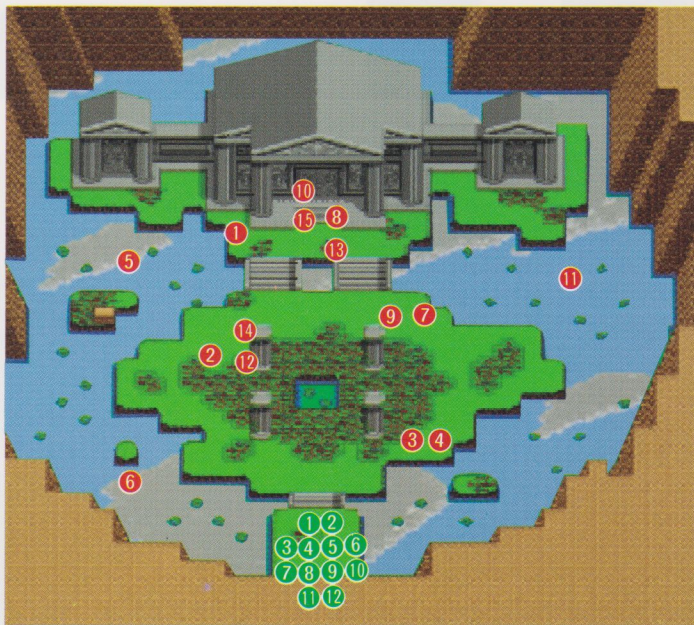
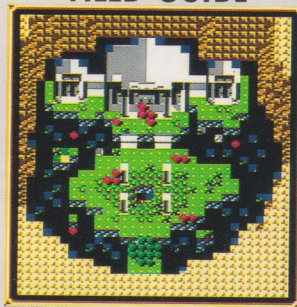
CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ピーター	飛行系
❼ゲルハルト	歩行系
❽マチルダ	騎馬系
❾ルド	飛行系
❿ミック	歩行系
⓫ヒギンズ	飛行系
⓬ロイド	歩行系
MONSTER	
❶ウォーム	歩行系
❷ウォーム	歩行系
❸ウォーム	歩行系
❹ウォーム	歩行系
❺ワイバーン	飛行系
❻ワイバーン	飛行系
❼ワイバーン	飛行系
❽オークロード	歩行系
❾オークロード	歩行系
❿マスターモンク	歩行系
⓫マスターモンク	歩行系
⓬マスターモンク	歩行系
⓭ウィザード	歩行系
⓮ウィザード	歩行系
⓯ダークナイト	歩行系

動ける範囲が狭く、障害物も多い！飛行系のキャラクターを活用すべし

▲柱の後ろ側にも回り込める。狭い足場を最大限に活用して戦うのだ。

▲飛行系のキャラでないと開けられない宝箱。戦闘中でないと取れない。

戦闘開始直後から、敵の飛行系キャラが襲いかかってくる。隊形を広げすぎないようにして、１体ずつ倒していこう。進撃するときにも注意が必要だ。狭い場所に敵キャラがひしめきあっているので、単独で進もうとするといきなり包囲攻撃を受ける。１回の移動で１歩ずつ進むぐらいの用心深さが必要だ。敵が水ぎわにいるときは、ピーターやルドを水上から回り込ませ、地上の仲間と共同で攻撃する作戦が有効。神殿に近づくと魔法で攻撃されるから、足の速いキャラを突っ込ませていこう。

FIELD GUIDE

BOSS

ダークナイト

まわりにいるマスターモンクやウィザードを先に倒せば、問題なく勝てる相手。

バトル　テーマ

ザルバードのスパークにはくれぐれも注意しよう！

ミトゥラ神殿

●悪魔族軍の隊長が待ちかまえる

ミトゥラ神の聖域であるはずの神殿内部も、すでに悪魔軍に制圧されていた。祭壇で待ちうけるのは、悪魔軍指揮官のザルバード!!

戦闘が終わると、左右の入口から部屋に入れる。語り部の石像に話しかけて情報を入手しよう。古えの塔の由来や、悪魔王ゼオンについての話が聞けるはず。必ず左右両方の部屋を回っておくこと。宝箱を開けたり、部屋にいる人に話しかけることも忘れてはならない。

▲左の部屋

◀右の部屋

FIELD GUIDE

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ピーター	飛行系
⑦ゲルハルト	歩行系
⑧マチルダ	騎馬系
⑨ルド	飛行系
⑩ミック	歩行系
⑪ヒギンズ	騎馬系
⑫ロイド	歩行系
MONSTER	
①ダークナイト	歩行系
②ダークナイト	歩行系
③ダークナイト	歩行系
④ダークナイト	歩行系
⑤ダークナイト	歩行系
⑥ハーピィクイーン	飛行系
⑦ハーピィクイーン	飛行系
⑧オークロード	歩行系
⑨オークロード	歩行系
⑩ウィザード	歩行系
⑪ウィザード	歩行系
⑫ワイバーン	飛行系
⑬マスターモンク	歩行系
⑭ガーゴイル	歩行系
⑮ザルバード	歩行系

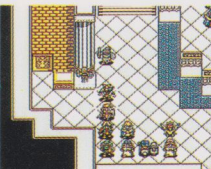
MONSTER'S ITEM

▶ミスリル銀

通常では隠しアイテムとなっている「ミスリル銀」が入手可能。持ち主はハーピィクイーン。

祭壇付近では壁ぎわを1列で進め

移動力の大きい敵、攻撃力の高い敵など、強敵ばかりが大量に出現する。アイテムや魔法でこまめに回復しながら進もう。ザルバードのところにたどりつくまでは、HPやMPを消耗しすぎないようにしないといけない。

▲ハーピィクイーンには飛行系のキャラで対処。

▲この距離なら、ザルバードの魔法は届かない。

NEW MEMBER

ソーサラー　リンダ

トリスタンで聞いた、自然の力を操れる人物が神殿のどこかで待っているのだ。

BOSS

ザルバード

HPの低いキャラがスパークをくらうことだけは、なんとしても避けないとダメ。

SF HOW TO WIN

パキャロン街

●悪魔軍の軍師ゲシュプの悪だくみ！

ナスカー大地へ向かうため、一行はいったんパキャロンに戻った。ゲシュプの策略で戦場と化した町を突破し、脱出するのだ！

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ピーター	飛行系
⑦ゲルハルト	歩行系
⑧ボルナレフ	歩行系
⑨ルド	飛行系
⑩ミック	歩行系
⑪ツィッギー	歩行系
⑫ロイド	歩行系
MONSTER	
①ハーピィクイーン	飛行系
②ハーピィクイーン	飛行系
③ハーピィクイーン	飛行系
④ハーピィクイーン	飛行系
⑤ダークナイト	歩行系
⑥ダークナイト	歩行系
⑦ダークナイト	歩行系
⑧オークロード	歩行系
⑨オークロード	歩行系
⑩オークロード	歩行系
⑪マスターモンク	歩行系
⑫マスターモンク	歩行系
⑬ダークビショップ	歩行系
⑭ネクロマンサー	歩行系
⑮デビルアーミー	歩行系

! BOSS

デビルアーミー

直接攻撃しかしてこない敵。防御力が高いキャラで四方を囲み、集中攻撃で楽勝だ。

中央突破が基本の戦術、ボスと戦う前にザコを全滅させよう

戦闘開始直後は、あせって前進せずに敵が寄ってくるのを待ち、迎撃しよう。次に、本隊は動かずに数人の別動隊を派遣して、東にいるオークロードとダークナイトを倒す。放っておくと戦闘の最後まで残ってしまい、経験値と金貨が稼げない。あとは、ときどき突っ込んでくるハーピィクイーンの迎撃にだけ注意していればいい。噴水の手前でいったん止まり、体勢を整えてから全員で総攻撃しよう。

FIELD GUIDE

SONIC! SOFTWARE PLANNING バトル テーマ

噴水の手前で隊形をととのえろ！

障害物は気にせず、中央から強行突破しろ！

◀まったく接近してこないから、飛行系や騎士などの足の速いキャラで、こちらから迎えにいこう。

◀ハーピィクイーンの攻撃力と魔法はバカにできない。単独で接近せず、おびき寄せてから叩こう。

バトル SONIC! SOFTWARE PLANNING テーマ

グイグイ押そうぜ！

近いヤツから順番にかたづけろ！

戦闘のまっただなかで、意外なイベントが起きる。

モーンの町へ

●すばやい行動が勝利への鍵

パキャロンの戦いで失敗したゲシュプが、モーンの町へ向かう一行を足止めするために悪魔軍を配置した。封鎖を破り、さらに北へ！

序盤戦は慎重に前進し、終盤は一気にスピードで勝負しろ！

◀ペガサスナイトの移動力も脅威だ。弱いキャラは絶対に前面に出さないように移動しよう。

バトルNo. 27「パンゴートの谷へ」と同じ場所の戦い。敵が強くなっているので、一団となって対抗しよう。特にデビルアーミーの攻撃力と、ケルベロスのブレス攻撃が強烈だ。敵1体に味方複数で対応し、こまめに回復しながら戦おう。道に沿って進みながら戦うといい。

▶マップ中央付近の山に入ると移動距離が落ちる。飛行系のキャラ以外は迂回して進め。

中盤以降、味方をどう移動させていくかが勝敗の分れめになってくる。各自の単独行動は控え、集団となって移動し続けよう。さらに仲間に傷ついた者がいたら、早めの回復が必要。仲間を減少させては、ボスを倒すのが辛(つら)くなる。

FIELD GUIDE

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ピーター	飛行系
❼ゲルハルト	歩行系
❽ボルナレフ	歩行系
❾ルド	飛行系
❿ミック	歩行系
⓫ツィッギー	歩行系
⓬ロイド	歩行系
MONSTER	
❶ネクロマンサー	歩行系
❷ネクロマンサー	歩行系
❸マスターモンク	歩行系
❹マスターモンク	歩行系
❺ペガサスナイト	飛行系
❻ペガサスナイト	飛行系
❼ペガサスナイト	飛行系
❽ペガサスナイト	飛行系
❾デビルアーミー	歩行系
❿デビルアーミー	歩行系
⓫デビルアーミー	歩行系
⓬ケルベロス	歩行系
⓭ケルベロス	歩行系
⓮ケルベロス	歩行系
⓯ボウマスター	歩行系

NEW MEMBER

ファルコン

戦闘終了時に条件を満たしていると、移動力の高い頼もしい仲間が加わるのだ。

BOSS

ボウマスター

離れたところから強力な攻撃をしてくる。取り囲んで接近戦に持ちこもう。

バトル SONIC! SOFTWARE PLANNING テーマ

分岐と障害物を利用しよう!

魔法やブレスを使う敵は反撃されないうちに倒せ!

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ピーター	飛行系
❼ゲルハルト	歩行系
❽ボルナレフ	歩行系
❾ルド	飛行系
❿ミック	歩行系
⓫ツィッギー	歩行系
⓬ロイド	歩行系
MONSTER	
❶デビルアーミー	歩行系
❷デビルアーミー	歩行系
❸デビルアーミー	歩行系
❹ネクロマンサー	歩行系
❺ネクロマンサー	歩行系
❻ボウマスター	歩行系
❼ボウマスター	歩行系
❽ボウマスター	歩行系
❾ケルベロス	歩行系
❿ケルベロス	歩行系
⓫ケルベロス	歩行系
⓬マッドマン	歩行系
⓭マッドマン	歩行系
⓮ペガサスナイト	飛行系
⓯ペガサスナイト	飛行系
⓰シャーマン	歩行系

SHOP LIST

アイテム名	価格	装備者/使用者
武器屋		
バスターソード	2600	ボウイ、ルド
グレートソード	5100	ボウイ、ルド
ジャベリン	3400	ヒューイ、ミック
クロムランス	6900	ヒューイ、ミック
ラージアックス	2250	ジャジャ
グレートアックス	4600	ジャジャ
アサルトシェル	2500	マチルダ、ロイド
グレートショット	5000	マチルダ、ロイド
守りの杖	2380	サラ、カズン
インドラの杖	3200	サラ、カズン
ブラスナックル	2900	シーラ
アイアンナックル	4800	シーラ
道具屋		
薬草	10	全員
回復の実	200	全員
癒しの滴	300	全員
毒消し草	20	全員
妖精の粉	100	全員
天使の羽	40	全員

▲店が営業を再開するのは戦闘の後。戦闘中は、建物の中に入れない。

モーンの町

●地上の悪魔軍を討て!

ナスカ大地への最後の関門となる、超激戦に勝利するのだ。

FIELD GUIDE

手間を惜しまず、各個撃破で戦え!

一気に突撃せず、建物や立ち木などの障害物を利用しよう。散らばっている敵を1体ずつ集中攻撃で倒していくのが安全だ。戦闘終了後に秘密の地下道に入ると、安全な場所に避難していた住民たちが戻ってくる。キャラの治療・復活や買い物をすませ、万全の体勢で東のナスカ大地に進もう。

NEW MEMBER

司祭　シャロル/バードバトラー　フィルダー

地下にいる全員と話そう。新たな仲間と、同行してくれるキャラが加わる。

BOSS

シャーマン

マッドマンやネクロマンサーを倒せば、ボス本体はあっけないほど弱い。

■MONSTER'S ITEM

▶魔導士の杖

ブレイズLV2を使えるこのアイテムは、ネクロマンサーが落としてくれる。入手したらすぐ、カズンやリンダに装備させよう。

▲マッドマンの力が脅威だ。

▲障害物を回り込んで戦え。

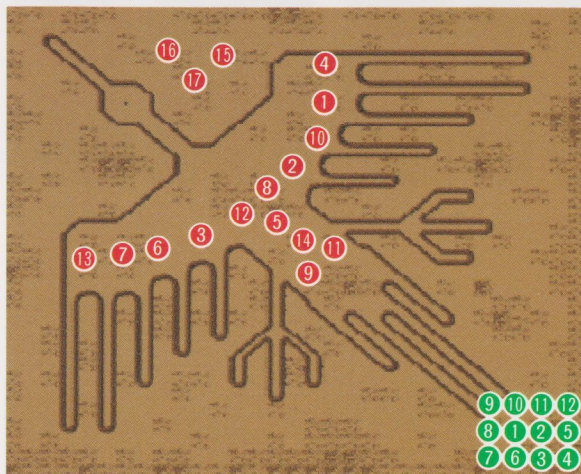
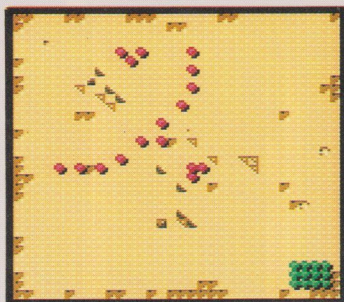
バトル テーマ

カミーラの武器攻撃に気をつけろ!!

並んでいる敵は、近づくと編隊を組んで襲ってくる！

■MONSTER'S ITEM ▶祈りの杖・鉄球

シャーマンの落とす「祈りの杖」、カミーラの落とす「鉄球」の2種類を入手可能。ただし、鉄球は落とさない場合もある。

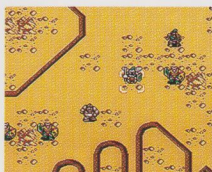
FIELD GUIDE

ナスカ大地

●地上絵の平原で死闘が展開する！

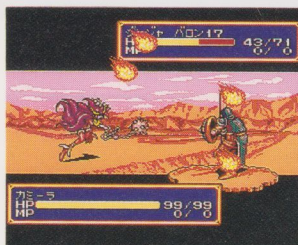
巨大な鳥の絵が描かれた不思議な平原で、悪魔軍の隊長カミーラが部下とともに盤石(ばんじゃく)のフォメーションを組んで待ちうけている！

一列に並んでいる敵は端から攻略

地上絵の鳥の翼の部分に、円弧を描く形で敵が並んでいる。カミーラは鳥の頭の位置にいるので、最短距離を通って突っ込もうとすると、並んでいる敵の中央にぶつかってしまうのだ。うまく突破できても、列の端のほうにいた敵がはさみうちの形で攻撃してくる。マップの南端を回り込み、列の端から順番に倒していくといい。カミーラはこちらがかなり接近しないと動かないので、囲まれる心配がなくなってから攻撃しても、決して遅くはない。

▲最初に突撃してくる敵は、初期配置の位置からあまり動かずに対応しろ。

▲一度に相手にする敵は1グループだけにしないと、ダメージが大きい。

最後の詰めを完璧にしないと危険だ！

カミーラは勇猛さが特徴の変わった悪魔。ザルバードのような魔法は使ってこないが、すさまじい攻撃力を持っている。アイテムを使って遠距離攻撃もしてくるので、防御力のあるキャラだけで取り囲んで倒せ。

▲鉄球をアイテムとして使ってくる。最大で5人までが同時に攻撃される。

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ピーター	飛行系
⑦ゲルハルト	歩行系
⑧ボルナレフ	歩行系
⑨ルド	飛行系
⑩ミック	歩行系
⑪ツィッギー	歩行系
⑫ロイド	歩行系
MONSTER	
①マッドマン	歩行系
②マッドマン	歩行系
③マッドマン	歩行系
④ドラゴンニュート	歩行系
⑤ドラゴンニュート	歩行系
⑥ドラゴンニュート	歩行系
⑦ドラゴンニュート	歩行系
⑧ボウマスター	歩行系
⑨ボウマスター	歩行系
⑩ケルベロス	歩行系
⑪ケルベロス	歩行系
⑫ペガサスナイト	飛行系
⑬ペガサスナイト	飛行系
⑭ペガサスナイト	飛行系
⑮ネクロマンサー	歩行系
⑯シャーマン	歩行系
⑰カミーラ	歩行系

NEW MEMBER

ウォーリアー ガイアン

凄まじい破壊力と体力を持つ人物。最前線で活躍してくれる心強い仲間である。

BOSS

カミーラ

護衛についている敵キャラは無視。カミーラへの攻撃に専念したほうがいい。

光と闇の聖戦

友との再会と皮肉な戦い、大いなる決戦の果てに少年が見るものは……？

ついに懐かしいグランス島へ戻ってきた少年たち。かつては緑豊かだったこの島も、今は悪魔が飛び回る暗黒の島に変わり果ててしまっていた。再び悪魔を封印するため、世界に平和を取り戻すために、少年たちシャイニング・フォースは決戦の地、古えの塔を目指す。

古えの塔にたどり着くまでには、悪魔軍が幾重にも待ちうけている。敵の軍師を打ち倒し、やっとの思いで着いた古えの塔。その前で立ちはだかる敵の隊長との出会いは、まさに運命のいたずらといったところなのだろうか？

第　４　幕

しかしここで負けては、今までの旅がむだになってしまう。幾多の困難を乗り越えて、出会った人々すべての願いが、シャイニング・フォースの戦いにかかっているのだ。

悲しみを乗り越えて少年は戦う。塔の中で待ちうけている邪悪を打ち滅ぼすために。自分たちに課せられた目的を達するために…。

世界の命運をかけて少年の剣が疾る。

少年は、今、勇者になる……！

ADVENTURE WORLD▶

- ▶修験者の小屋
- ▶ロフト村
- ▶プリズムフラワー地帯
- ▶古えのほこらへ
- ▶イール村地下
- ▶古えのほこら
- ▶悪魔の像
- ▶古えの塔

SF HOW TO WIN

修験者の小屋

●山脈ぞいの小さな館

グランス島に戻ったものの、ゲシュプの妨害でアークバレイにはたどり着けなかった。とりあえず、近くの山ぎわにある館に寄ろう。

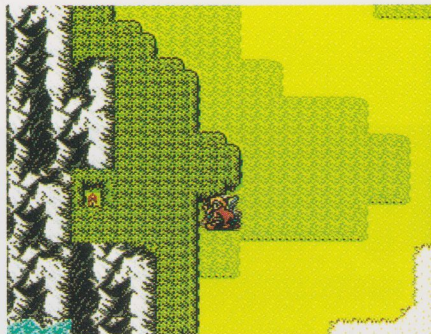
2F▶

NEW MEMBER

マスターモンク　シーラ

以前、アストラルの下で修業していた人物。高い攻撃力と多種の魔法も使える。

治療やセーブのために必ず立ち寄れ！

上陸地点から少し西に行った場所の、山脈のすぐそばにポツンと建っているのが修験者の館だ。見逃がして通り過ぎると、いきなり戦闘になってしまう。館の主人のマスターモンクがキャラの治療やセーブをしてくれる。グランス島攻略の足場にしよう。

▲外見が小さいから見つけにくい。地形をよく見よう。

■ITEM FOUND

▶勇気のリンゴ・気合いの玉

どちらもすごい効力のある品だけど、意外なところに隠されている。館の内外をよく探せ！

序盤でザコをかたづけろ!

ラクそうに見えるけど、突っこむと罠にはまる！

ロフト村へ

●細長い半島を一路西へ！

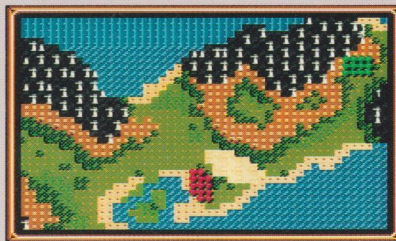
西にあるガラム城、さらにその南の古えの塔をめざすボウイたち。まずは、修験者の館の西に位置する小村ロフト村に向かおう。

ボスより怖いミストデーモン、魔法を使うヒマを絶対に与えるな！

▶ピーターが強くなっていれば、2回ぐらい攻撃して倒すことができる。

▼この距離まで接近されてしまうような事態だけは、なんとしても避けろ。

細長いマップなので、ついつい進撃をあせりがち。しかし、うかつに突っ込むとミストデーモンの魔法にやられる。

FIELD GUIDE

■MONSTER'S ITEM

▶ヒートアックス

ドラゴンニュートが落とす。攻撃力が高く、しかも使うとブレイズの魔法と同じ効果がある。

ミストデーモンのコンフューズの魔法をくらうと、ほぼ全員が混乱して同士討ちを始めたり、何もできなくなってしまう。そのすきを敵につかれたら、全滅する危険すらある。さらに、整然と並んだ敵に近づいていくと、思わぬワナが待っている。敵近くの砂漠地帯に入ってしまうと移動力がなくなり、その間にマッドマンが地面から襲ってくるのだ。

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ピーター	飛行系
❼ゲルハルト	歩行系
❽ボルナレフ	歩行系
❾ルド	飛行系
❿ミック	騎馬系
⓫ツィッギー	歩行系
⓬ロイド	車両系
MONSTER	
❶ミストデーモン	飛行系
❷ミストデーモン	飛行系
❸グリフォン	飛行系
❹グリフォン	飛行系
❺ドラゴンニュート	歩行系
❻ドラゴンニュート	歩行系
❼ドラゴンニュート	歩行系
❽パープルウォーム	歩行系
❾パープルウォーム	歩行系
❿パープルウォーム	歩行系
⓫カオスウィザード	歩行系
⓬シャーマン	歩行系
⓭ボウライダー	歩行系

BOSS

ボウライダー

移動距離が長く離れたところからでも攻撃してくる。すばやく取り囲んで倒せ。

SF HOW TO WIN

ロフト村

●谷間にひっそりとたたずむ小さな村

谷間に位置する小さな村。悪魔軍の本拠地に近いせいか、村人たちはガラム軍の侵略に脅えている。早く島に平和を取り戻そう！

DATA CHECK

TOWN GUIDE

建物名

❶教会（神父）
❷武器・道具屋
❸村長の家

SHOP LIST

アイテム名	価格	装備者／使用者
武器屋		
バスターソード	2600	ボウイ、ルド
グレートソード	5100	ボウイ、ルド
ジャベリン	3400	ヒューイ、ミック
クロムランス	6900	ヒューイ、ミック
ラージアックス	2250	ジャジャ
グレートアックス	4600	ジャジャ
アサルトシェル	2500	マルチダ、ロイド
グレートショット	5000	マルチダ、ロイド
守りの杖	2380	サチ、カズン
インドラの杖	3200	サチ、カズン
ブラスナックル	2900	シーラ
アイアンナックル	4800	シーラ
道具屋		
薬草	10	全員
回復の実	200	全員
癒しの滴	300	全員
毒消し草	20	全員
妖精の粉	100	全員
天使の羽	40	全員

休養を充分とって戦いに備えろ

北の高台にある家で、以前スカイオーブを持ち出した人物に会える。悪魔軍にオーブを奪われ、重傷を負わされているのだ。世界中を飛びまわりたいという夢を踏みにじった悪魔族を絶対に許すな！

◀古代の意志を継ぐ者のほこらにいた老人とゆかりのある人。

村を出て西に進むと、強敵との戦いが連続で待っている。治療が必要なキャラをちゃんと手当てし、店でアイテムを買いそろえたら忘れずにセーブしよう。プリズムフラワー地帯での戦いが終わったら、また村まで戻ってきてもう一度セーブすること。

◀教会の建物はないけど、神父に話しかければオーケー。

■ITEM FOUND

癒しの滴

HPを30ポイントに回復できる。店でも売っているが、見つけたら必ず入手しよう。この先の激戦で大いに役立つ。

▲1F武器屋

▲B1F道具屋

NEW MEMBER

機械兵　バッカス

ペトロに会った後で、モーンの町から同行していたキャラが仲間に加わる。

バトル テーマ

レーザーの攻撃方向を読んで対処することが大切だ!

プリズムフラワー地帯

●恐怖の植物兵器が待ちうける

しつようにシャイニング・フォースの行く手を阻(はば)むゲシュプ。今度は、必殺のレーザー光線を放つ奇怪な花を使って一行に挑みかかる

プリズムフラワーにはななめ攻撃で対処!他の敵は、全部後回しでいい

プリズムフラワーからタテ、ヨコ一直線に並ぶ位置にキャラを置いてはいけない。距離や間にいるキャラに関係なく、強力なプリズムレーザーが襲ってくるからだ。移動力の高い騎士系のキャラやスナイパー、ブラスガンナーを活用し、ななめの位置から攻撃してひとつずつつぶしていこう。プリズムフラワーは移動することができない。各自の攻撃方向を把握してしまえば安心。一体ごとの攻撃力はそれほどではないが、何体かの波状攻撃には注意しよう。

■MONSTER'S ITEM ▶バトルソード

エグゼキューターが落とす。ボウイか、バードバトラーやニンジャが装備できる強力な剣だ。

■ITEM FOUND ▶バルキリー

パラディンとペガサスナイトが装備できる投げ槍(やり)。フィールドのどこかに落ちている。

▶植物なので、配置場所からは動かないのだ。

▼プリズムフラワー同士の交差点には要注意。

▲このすきに集中攻撃して倒す手もある。

FIELD GUIDE

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ピーター	飛行系
⑦ゲルハルト	歩行系
⑧ボルナレフ	歩行系
⑨ルド	歩行系
⑩ミック	騎馬系
⑪ツィッギー	歩行系
⑫ロイド	車両系
MONSTER	
①ミストデーモン	飛行系
②ミストデーモン	飛行系
③グリフォン	飛行系
④グリフォン	飛行系
⑤ボウライダー	歩行系
⑥ボウライダー	歩行系
⑦ボウライダー	歩行系
⑧ボウライダー	歩行系
⑨パープルウォーム	歩行系
⑩パープルウォーム	歩行系
⑪パープルウォーム	歩行系
⑫プリズムフラワー	—
⑬プリズムフラワー	—
⑭プリズムフラワー	—
⑮プリズムフラワー	—
⑯プリズムフラワー	—
⑰プリズムフラワー	—
⑱プリズムフラワー	—
⑲シャーマン	歩行系
⑳カオスウィザード	歩行系
㉑エグゼキューター	歩行系

BOSS

エグゼキューター

巨大なカマを使って攻撃してくる。HPの残量に注意して、回復しながら戦え。

SF HOW TO WIN

ガラム城へ

●事件の発端となった思い出の地へと旅は続く

いよいよガラム城に近づいたボウイたちの前に、またもゲシュプが登場。次の刺客は、島じゅうで恐れられている戦鬼レッドバロンだ。

バトル SONIC! SOFTWARE PLANNING テーマ

レッドバロンとの戦いは壮絶そのもの！

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ピーター	飛行系
❼ゲルハルト	歩行系
❽ボルナレフ	歩行系
❾ルド	飛行系
❿ミック	騎馬系
⓫ツィッギー	歩行系
⓬ロイド	車両系
MONSTER	
❶カオスウィザード	歩行系
❷カオスウィザード	歩行系
❸イビルビショップ	歩行系
❹イビルビショップ	歩行系
❺ヘルハウンド	歩行系
❻ヘルハウンド	歩行系
❼ヘルハウンド	歩行系
❽ヘルハウンド	歩行系
❾ミノタウロス	歩行系
❿ミノタウロス	歩行系
⓫ミストデーモン	飛行系
⓬ミストデーモン	飛行系
⓭ボウライダー	歩行系
⓮ボウライダー	歩行系
⓯ボウライダー	歩行系
⓰ボウライダー	歩行系
⓱エグゼキューター	歩行系
⓲レッドバロン	歩行系

BOSS

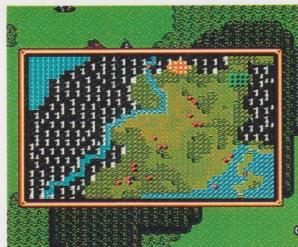
レッドバロン

攻撃・防御ともに最強クラス。暗黒のつるぎを使ってソウルスチルを繰り出す。

NEW MEMBER

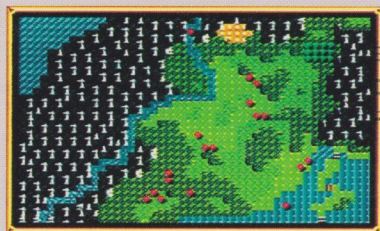
レモン

敵でありながら尊敬するほど実直な性格の持ち主。仲間になればとても心強い。

ボスと戦うときは、主力メンバー以外のキャラを前線に近づけるな！

◀敵が離れた位置に散らばっている。1グループずつおびき寄せてから確実にせん滅していこう。

▶接近すると、ボスは護衛キャラを置き去りにして一気に突撃してくるぞ。陣形に気を配っておけ。

強力な敵キャラが多いが、ここまで戦ってきたシャイニング・フォースの敵ではない。ミストデーモンが2匹いるけれど、なぜかコンフューズの魔法を使う確率が低いから怖くない。唯一注意が必要なのがレッドバロン。1ターンに2回行動するので、うかつに全員で近づくと後ろに回り込まれて、司祭やウィザードが殺される危険がある。攻撃・防御両面に優れたキャラだけで周囲をがっちりと囲み、身動きを封じてから戦おう。回復魔法や補助魔法、攻撃魔法は離れた位置から使え。

FIELD GUIDE

さらに、レッドバロンが装備している「暗闇の剣」には要注意!!　ソウルスチルLV1の効果がある剣だけに、へたをすると主戦力を一発で失うことにもなりかねない。ボウイの体力維持には気をつけよう。

バトル SONIC! SOFTWARE PLANNING テーマ

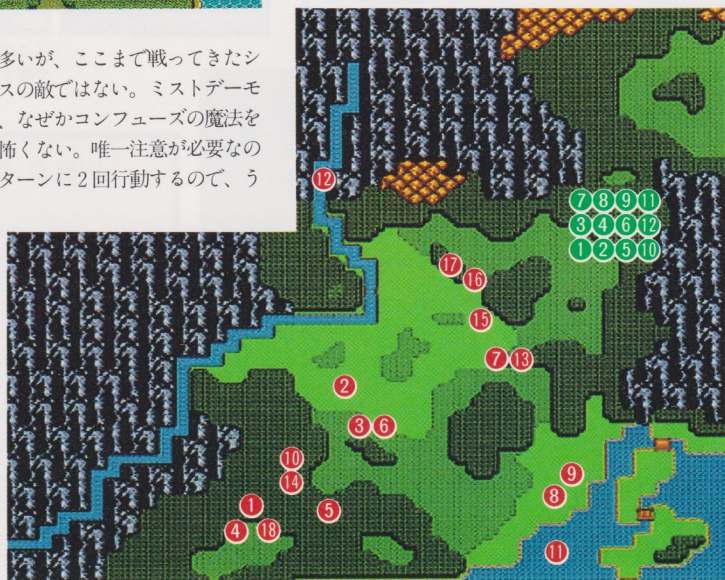
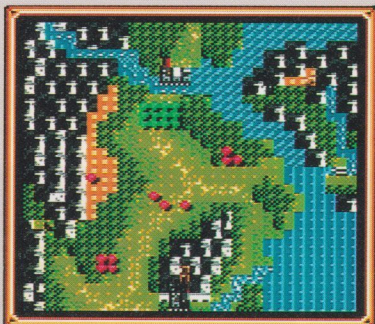
ヒョヨーーモ!

すばやい戦いと、こまめな回復が勝利への鍵だ！

古えのほこらへ1

●古え(いにし)のほこらへの道にたちふさがる強敵の影

ついに悪魔軍の軍師ゲシュプとの対決！　シャイニング・フォースを待ちうける悪賢いゲシュプの作戦とは、いったい何なのだろう？

これまでもいろいろと汚い作戦で、シャイニング・フォースのじゃまをしてきたゲシュプ。その悪魔軍の軍師が最後の戦いを挑んでくるぞ。捨て身で向かってくるヤツの攻撃は強力そのもの。でも、こんなところで悪魔なんかに負けるわけにはいかない!!

■MONSTER'S ITEM

▶バスターショット

ヘルガンナーを倒すと落としていく遠距離兵器。装備できるのは職業はスナイパー、ブラスガンナー、ボウナイトの3種類。

のんびり戦っていると罠(わな)にはまってしまう。短期決戦を狙(ねら)って攻めろ！

フィールド上に散らばっている悪魔軍の数は、意外と少ない。戦闘開始のときは、楽な戦いだと思いがちだ。ところが、これが軍師ゲシュプの罠(わな)なのだ。

フィールドを進んでいると、急に大きな岩が現れる。これがゲシュプの切り札のバーストロックだ。ふつうは、ただ転がっているだけの岩だけど、突然大爆発を起こすことがある。もし爆発に巻き込まれたら大ダメージを受けてしまう。次々と現れるから、周(まわ)りを囲まれると一気に戦力が減ってしまうかもしれない。

FIELD GUIDE

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ピーター	飛行系
❼ゲルハルト	歩行系
❽ヒギンズ	騎馬系
❾ミック	騎馬系
❿ロイド	車両系
⓫ツィッギー	歩行系
⓬シャロル	歩行系
MONSTER	
❶イビルビショップ	歩行系
❷カオスウィザード	歩行系
❸サイクロプス	歩行系
❹ヘルガンナー	車両系
❺ヘルガンナー	車両系
❻ヘルハウンド	獣　系
❼ホワイトドラゴン	飛行系
❽ホワイトドラゴン	飛行系
❾ミストデーモン	飛行系
❿ミノタウロス	歩行系
⓫ゲシュプ	歩行系

! BOSS

ゲシュプ

高レベルのフリーズの魔法の使い手。ただし魔法を封じれば、あまり怖くない。

SF HOW TO WIN

イール村地下

●決戦の地に向かう前の準備を整えろ

かつては平和だった山間の村も、ガラム軍に荒らされてしまった。しかし村人たちは、地下にもぐってひっそりと暮らしていたのだ。

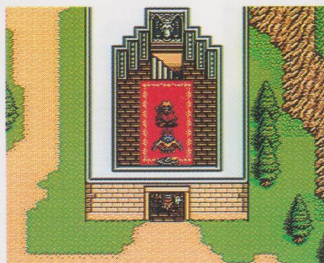
DATA CHECK

TOWN GUIDE
建物名

❶教会
❷地下室への入口
❸民家
❹酒場
❺民家

村人を探して、一件一件の家を回ってみると、地下への入口が見つかる

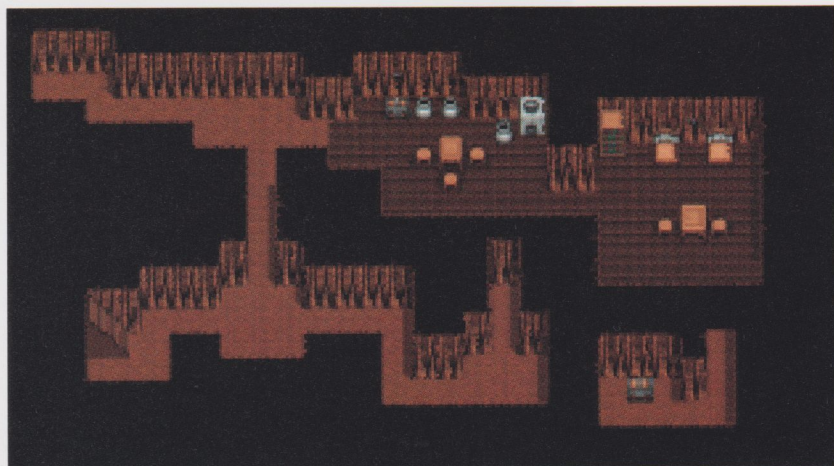
古(いにし)えのほこらへ向かう途中にあるイール村。グランシールがなくなってしまったので、この村に立ち寄ってみよう。村の中には人の姿が見られず、村人を探しているうちに、ある建物で地下への階段を見つけることができる。実は、イール村の人々はガラム軍の進攻をさけて地下室に避難していたのだ。

その地下室の一角で、ある人物が話しかけてくる。彼の名はオネイア。賢者(けんじゃ)ハウエルの息子で、ハウエル亡(な)き後この地下室で研究をしていたのだ。彼の話を聞けば、この異変の全貌(ぜんぼう)が明らかになるはずだ。

またここではアイテムを売っているので、古(いにし)えのほこらに向かう前に、準備を整えておくといい。

村を出ようとする一行の前に意外な人物が現れる。真紅の鎧(よろい)を身につけた、この男の正体は……!?

ITEM FOUND

▶疾風のチキン・イビルナックル

どちらも宝箱から手に入る。「疾風のチキン」はすばやさを上げたいキャラに使え。「イビルナックル」は呪いがかかっている。

地下室内部

ウィザード　オネイア

世界の異変を理解する唯一の仲間が登場!! 情熱的で行動力のある魔術師だ!!

バトル テーマ

おびき出してたたけ!!

はさみうちに注意すれば、それほど辛くないはず。

古えのほこらへ2

●ほこらを守る敵部隊をうちやぶれ！

古えのほこらの目前まで迫ったシャイニング・フォース。軍師を失った悪魔軍が待ちうけるほこらで、ふたつの軍の攻防戦が始まる！

背後の小部隊を見逃していると、後で痛いめを見ることになる

悪魔軍はほこらの前で扇型に広がって待ちうけている。また、自分たちの後ろにも小部隊がいるのだ。マップが狭いので、少しずつ進んで敵を倒せばいいが、へたに前進しすぎると後ろの小部隊が襲いかかってくる。はさみうちになると、こちらの戦力が分散して戦いが不利になってしまうので、まずは小部隊を倒してから前進しよう。小部隊を倒すのに時間をかけすぎないように。これに注意すれば、これまでの戦いで覚えたパターンで勝つことができる。

ゲシュプを失った悪魔軍は、シャイニング・フォースを倒して、軍師になろうとしている。こんなヤツには負けられない！

■MONSTER'S ITEM

▶イビルリング・神のいかずち

イビルビショップとミノタウロスを倒すと手に入る。「神のいかずち」は雷を呼び寄せてダメージを与える。ボスに有効。

FIELD GUIDE

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ピーター	飛行系
⑦ゲルハルト	歩行系
⑧ヒギンズ	騎馬系
⑨ミック	騎馬系
⑩ロイド	車両系
⑪ツィッギー	歩行系
⑫シャロル	歩行系
MONSTER	
❶イビルビショップ	歩行系
❷カオスウィザード	歩行系
❸サイクロプス	歩行系
❹サイクロプス	歩行系
❺ヘルガンナー	車両系
❻ヘルガンナー	車両系
❼ヘルガンナー	車両系
❽ヘルハウンド	歩行系
❾ホワイトドラゴン	飛行系
❿ホワイトドラゴン	飛行系
⓫ホワイトドラゴン	飛行系
⓬ミノタウロス	歩行系
⓭ミノタウロス	歩行系
⓮ヒドラ	歩行系

BOSS

ヒドラ

特別能力は持っていないが、強力なパワーを生かしての攻撃はあなどれない。

SF HOW TO WIN

古えのほこら

●ほこらの奥深くに眠っているものとは!?

いくつもの戦いを勝ち抜いて、とうとうたどり着いた古えのほこら。このほこらの奥深くに、悪魔にうち勝つための武器が眠っている。

古えのほこら ▶

▶森と泉に囲まれた古えのほこら。このほこらに納められていた光と闇のジュエルが盗まれたのが、すべての異変の始まりだった。実は、その異変を止めるための武器が、この場所に封印されているらしいのだけど…。

▲B1F

▲B1Fの左の宝箱のマップ。崩れた柱が宝箱の前に転がっていて、どうしても開けることができないのがわかる。

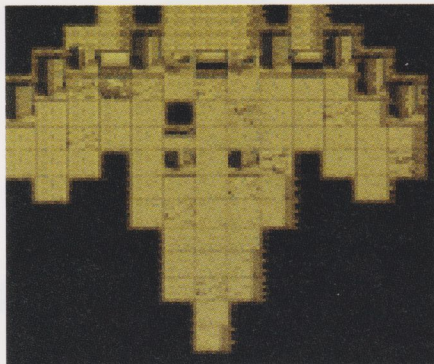
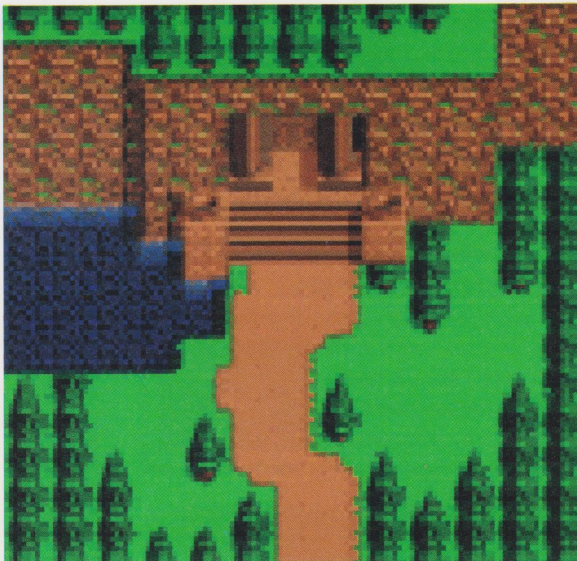
■ITEM FOUND

▶イビルアックス・フォースブレード

悪魔を打ち破ることができる伝説の武器「フォースブレード」はボウイに装備させろ。「イビルアックス」は宝箱に入っている。

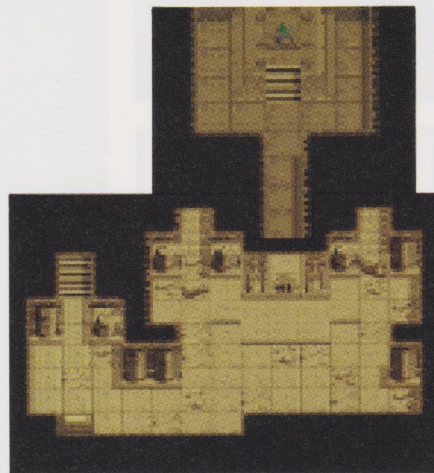
ジュエルのあった壁に秘密が!!

すべての異変の始まりだった古えのほこら。ここに悪魔を倒すために必要な武器があるのだ。ただしこの武器は、ほこらの奥深くに封印されている。この封印を解くためには光と闇のジュエルの力が必要なのだ。

ふたつのジュエルが納まっていた壁が開くとき、最強の武器が手に入るはずだ。

▲B1F

▲入口から入ってすぐの部屋には宝箱がある。ただし左の宝箱は、石がじゃまして開けられない。これを開けるには…。

▲B2F

▲階段を降りた部屋に、ふたつのジュエルが安置されていたんだ。そのほかにも、この場所に重大な秘密が隠されている。

▲B2F

▲古えの封印が解かれた後のほこらは、ずいぶん荒れ果ててしまっている。奥の部屋への道を開けるにはどうしたら…?

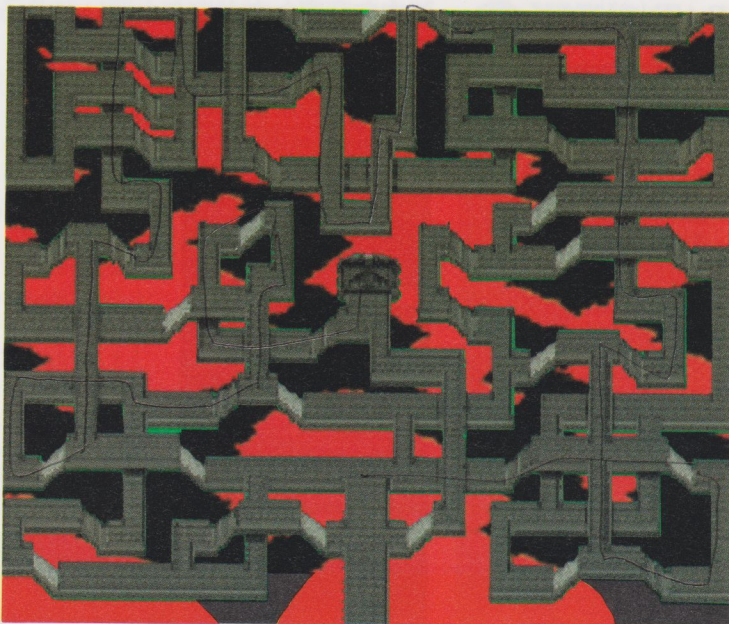
悪魔の像＋立体迷路

●最終決戦の地へのトビラが開かれる

最終決戦の地、古えの塔は地割れに阻まれて入ることができない。塔の中へ入るには、別の入口を探すしかないのだ！

悪魔軍の本拠地へ続く道は、入った者を惑わす、複雑な迷路！

元はグランシール城が建っていた場所には、巨大な穴が広がっている。そして古えの塔は、この穴の中に建っているのだ。塔の中に入るには別のルートを見つけなければならない。塔の周りをよく調べてみると、今までにはなかった不思議な像が見つかる。恐ろしい悪魔の石像をよく調べてみると、変わったところが見つかるはずだ。悪魔の口が開けば、古えの塔への道が現れる。

像の奥にあるのは、溶岩の上にかかっている立体迷路。迷路の中央には巨大な門がある。この門こそ古えの塔に続いている唯一の道だ。複雑に入り組んだ迷路を突破して、最終決戦の地へと向かおう。

▲立体迷路

▲途中にある階段は昇り降りできるけれど、坂になっているところは降りることしかできない。降りるところを間違えると、ぐるっと回ってこなければならない。

▶枯れ木の林の真ん中に建っている悪魔の像。いまにもかみついてきそうなこの像の口を開けるには、鍵となるものが必要だ。いったい何が鍵となるんだろう？

悪魔の像▶

■ITEM FOUND

▶イビルランス

最高の攻撃力を誇る槍。ただし、装備すると移動力が低下してしまう呪いの武器でもある。入手後はヒギンズに装備できる。

SF HOW TO WIN

オッドアイ戦

●ついに刃を交える最強のライバルの戦い

空中に浮かぶ戦場を舞台にして繰り広げられるすさまじい争い！
謎を秘めた因縁の対決がいま始まろうとしている!!

HP、MPをどこまで温存できるかがポイントだ。

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ピーター	飛行系
⑦ゲルハルト	歩行系
⑧ヒギンズ	騎馬系
⑨ミック	騎馬系
⑩ロイド	車両系
⑪ツィッギー	歩行系
⑫シャロル	歩行系
MONSTER	
①イビルビショップ	歩行系
②イビルビショップ	歩行系
③カオスウィザード	歩行系
④カオスウィザード	歩行系
⑤カオスウォリアー	歩行系
⑥カオスウォリアー	歩行系
⑦カオスウォリアー	歩行系
⑧サイクロプス	歩行系
⑨サイクロプス	歩行系
⑩サイクロプス	歩行系
⑪デーモン	飛行系
⑫デーモン	飛行系
⑬デーモンマスター	歩行系
⑭ヒドラ	歩行系
⑮ヒドラ	歩行系
⑯ヘルガンナー	車両系
⑰ヘルガンナー	車両系
⑱ホワイトドラゴン	飛行系
⑲ホワイトドラゴン	飛行系
⑳オッドアイ	歩行系

強力な悪魔たちが次々と襲いかかる。力を使い果たさないようにしよう

古えの塔を目の前にして、シャイニング・フォースの前にたちはだかるひとりの男。彼こそ悪魔軍を率いる隊長オッドアイなのだ。ジュエルを渡して帰れというオッドアイ。でもここを通らなければ、古えの塔には入れない。なんとしてもオッドアイを倒すのだ。

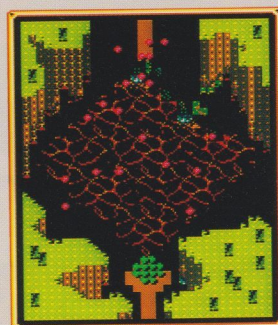
■MONSTER'S ITEM

▶カウンターソード・女神の涙

女神の涙はMPを回復するアイテム。カウンターソードは反撃が出やすくなる武器。どちらも今後の戦いに役に立つはずだ。

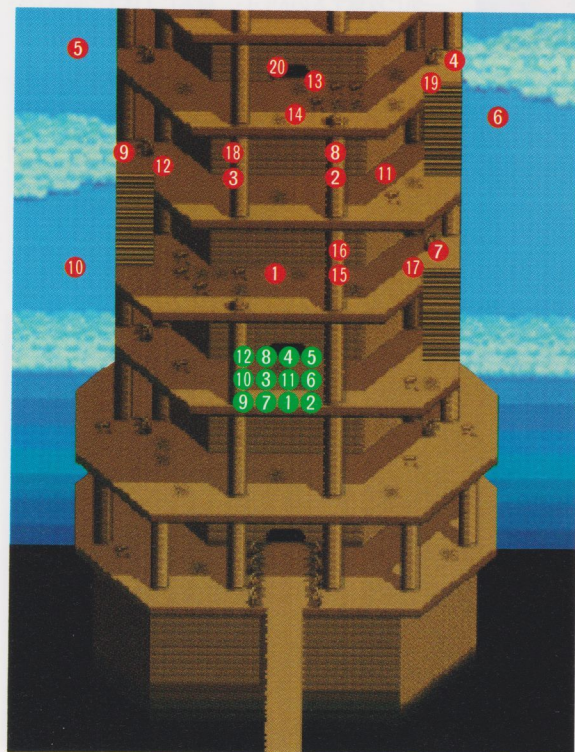
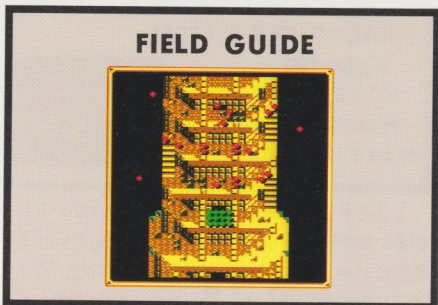
ここで登場する悪魔軍は、一体一体が強力なヤツばかり。さらに数の上でもこちらより多いから、かなりキビしい戦いになるはずだ。戦闘開始からオッドアイのどころにたどり着くまでに、いかに体力が残っているかが問題になってくる。HP回復アイテムは持てるだけ持っていこう。それでもキツいときは、レベルを上げるようにしたほうがいい。

作戦としては、少しずつ動きながら近づいてきた敵を確実に倒すようにしよう。常に集団で移動して、倒せる敵からどんどん攻撃。敵の数を減らしながら進むのが、この戦闘を生き残るテクニックだ！

FIELD GUIDE

BOSS

オッドアイ

特殊攻撃のオッドアイビームは、複数の相手を狙って強力な熱線を放つ大技だ。

見た目の敵の数にだまされないように進もう。

古えの塔を登れ

●塔の最上階で待ちうけているものは!?

オッドアイを倒し、古えの塔を登るシャイニング・フォース。ところがここにも悪魔軍がいた。敵を蹴散らして倒し最上階を目指せ！

FIELD GUIDE

■MONSTER'S ITEM

▶聖者の杖

毎ターン、3ポイントずつHPが回復する力を秘めている杖。ボスのブルーが持っている。

柱の影にも敵が隠れている！ 現れる敵に注意して塔を登れ

戦いが始まると、敵の少なさに驚くかもしれない。しかしそれは悪魔軍のフェイント。柱の影になってこちらから見えないところに、何体もの敵が隠れているのだ。これに気付かないでうっかり近づくと、敵の大部隊の出現に驚くハメになる。

塔の通路は狭くて進みにくいが、空を飛べるキャラクターを用意しておけば、通路に関係なく進めるから、敵を囲んで攻撃することもできる。ただし空を飛べる敵もいるから不意撃ちには要注意だ。

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
①ボウイ	歩行系
②サラ	歩行系
③ヒューイ	騎馬系
④ジャジャ	歩行系
⑤カズン	歩行系
⑥ピーター	飛行系
⑦ゲルハルト	歩行系
⑧ルド	飛行系
⑨フィルダー	飛行系
⑩ロイド	車両系
⑪ツィッギー	歩行系
⑫シャロル	歩行系
MONSTER	
①カオスウォリアー	歩行系
②カオスウォリアー	歩行系
③カオスウォリアー	歩行系
④カオスウォリアー	歩行系
⑤カオスドラゴン	飛行系
⑥カオスドラゴン	飛行系
⑦デーモン	飛行系
⑧デーモン	飛行系
⑨デーモン	飛行系
⑩デーモン	飛行系
⑪デーモンマスター	歩行系
⑫デーモンマスター	歩行系
⑬デーモンマスター	歩行系
⑭デスゴッド	歩行系
⑮ヒドラ	歩行系
⑯ヒドラ	歩行系
⑰ヒドラ	歩行系
⑱ヒドラ	歩行系
⑲ヒドラ	歩行系
⑳ブルー	歩行系

BOSS

ブルー

アンチスペルで相手の魔法を封じ込めてしまう強敵。多人数で一気に攻撃しよう。

SF HOW TO WIN

VSガラム王戦

●邪悪なる儀式「魔王降臨」を阻止せよ

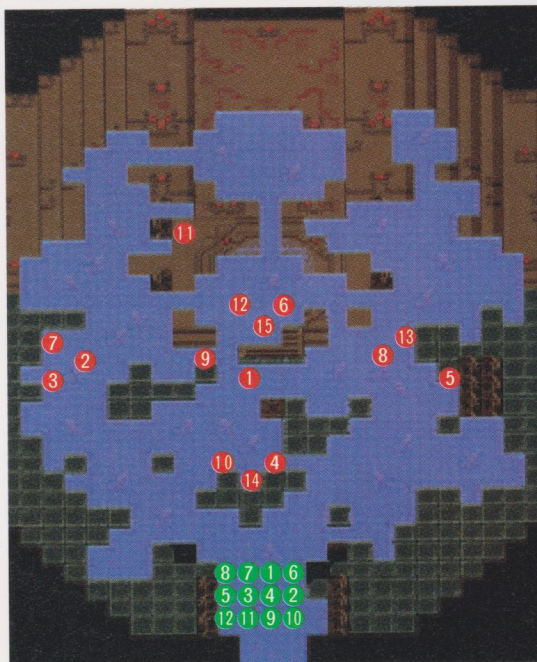
エリス姫をいけにえにして、魔王ゼオンへの儀式が始まろうとしている。ガラム王を倒して、この世界に再び平和を取り戻すのだ！

DATA CHECK

CAST

キャラ名	移動タイプ
PLAYER CHARACTER	
❶ボウイ	歩行系
❷サラ	歩行系
❸ヒューイ	騎馬系
❹ジャジャ	歩行系
❺カズン	歩行系
❻ピーター	飛行系
❼ゲルハルト	歩行系
❽ヒギンズ	騎馬系
❾ミック	騎馬系
❿ロイド	車両系
⓫ツィッギー	歩行系
⓬シャロル	歩行系
MONSTER	
❶イビルビースト	歩行系
❷イビルビースト	歩行系
❸カオスウォリアー	歩行系
❹カオスウォリアー	歩行系
❺カオスドラゴン	飛行系
❻デーモンマスター	歩行系
❼デーモンマスター	歩行系
❽デスゴッド	歩行系
❾デスゴッド	歩行系
❿デスゴッド	歩行系
⓫デビルグリフォン	飛行系
⓬ブルー	歩行系
⓭ホースマン	騎馬系
⓮ホースマン	騎馬系
⓯ガラム王	歩行系

悪魔に魅いられた王を相手に、シャイニング・フォースの戦いが始まる！

ついに古えの塔の奥にたどり着いたシャイニング・フォース。そこで見たものは、ガラム王とエリス姫の姿だった。エリス姫を使ってシャイニング・フォースをおびき寄せたガラム王は、姫を魔王へのいけにえに捧げようとしていたのだ。ガラム王の野望を、何としても阻止しなければ!!

いよいよ決戦！　今までの知識をフル活用!!

■MONSTER'S ITEM

▶恵みの雨

使うと全員のＨＰを回復してくれる便利なアイテム。ただし、使うタイミングが問題になる。

ところどころに穴が開いていて、通れないところが多いのが特徴。なるべく集団で移動したいけど、地形にじゃまされてバラバラになりがちだ。ここでは逆に地形を利用して、狭い場所に敵を誘導して、一気に攻撃するのがいい。確実に１体ずつ倒さないと、むだなダメージばかり受けることになる。

FIELD GUIDE

BOSS

ガラム王

魔界の悪霊を呼び出して敵を襲わせるデーモンブレスは、一撃必殺の大威力だ。

BATTLE DATA

アイテム

治癒回復 ●死を恐れないのは結構だが、勇気と無謀とは違うものなのだ。

薬草
ＨＰが10回復する。価格も安いので、全員に持たせておこう。

●初登場エリア▶グランシールの町(P.32)

●使用者▶全員

癒しの水
ＨＰが全回復する。店では買えない貴重なアイテムなのだ。

●初登場エリア▶古代神殿(P.67)

●使用者▶全員

妖精の粉
毒としびれを治療できる万能薬。価格の方も、それほど高くない。

●初登場エリア▶リブル村(P.51)

●使用者▶全員

回復の実
ＨＰが20回復する。価格は高いが前衛で戦うキャラの必需品だ。

●初登場エリア▶グランシールの町(P.32)

●使用者▶全員

恵みの雨
全員のＨＰが全回復する。ただし、見つけるのは至難のわざだ。

●初登場エリア▶クリードの館(P.74)

●使用者▶全員

女神の涙
ＭＰが20回復する。店では買えない貴重なアイテムだ。

●初登場エリア▶パルメキア北大陸への洞窟(P.81)

●使用者▶全員

癒しの滴
ＨＰが30回復する。価格もそれなりなのでムダ使いはやめよう。

●初登場エリア▶ハウエル宅(P.38)

●使用者▶全員

毒消し草
アンチスペルＬ１と同じ効果がある。毒は早目に治しておこう。

●初登場エリア▶グランシール城(P.33)

●使用者▶全員

希望の光
全員のＭＰが全回復する。深い森の中に隠されているらしい。

●初登場エリア▶★

●使用者▶全員

能力アップ ●自己鍛練に限界を感じたときに使おう。新たな力が生まれる!!

力のワイン
攻撃力が２～４アップする。武器を使うキャラに飲ませよう。

●初登場エリア▶古えのほこら(P.104)

●使用者▶全員

疾風のチキン
すばやさが２～４アップする。ターンの回る順番がかなり早くなる。

●初登場エリア▶船上(P.46)

●使用者▶全員

元気のパン
ＨＰが２～４アップする。僧侶や魔術師に食べさせておきたい。

●初登場エリア▶ニューグランシール城(P.48)

●使用者▶全員

守りのミルク
防御力が２～４アップする。ＨＰが低いキャラの強い味方だ。

●初登場エリア▶ポルカ村(P.54)

●使用者▶全員

いだてんピーマン
移動力が２～４アップする。一気に攻め込んでしまえる。

●初登場エリア▶港町ハッサン(P.65)

●使用者▶全員

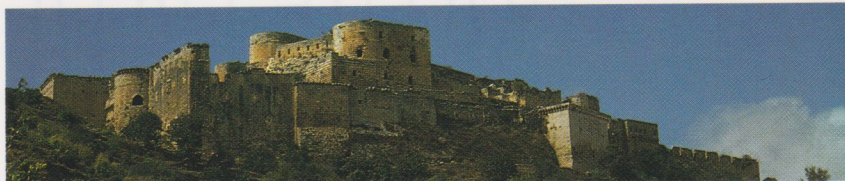
悟りの蜜
ＭＰが２～４アップする。魔法を覚えないキャラには意味なし。

●初登場エリア▶リブル村(P.51)

●使用者▶全員

勇気のリンゴ
レベルが１アップする。高レベルになってから使うのが効果的。

●初登場エリア▶通り抜け洞窟(P.72)

●使用者▶全員

リング ●能力アップの他、魔法と同様の効果も使える頼りになるアイテムだ。

力のリング
攻撃力が５アップする。道具として使えばアタックＬ１の効果。

●初登場エリア▶★

●使用者▶全員

守りのリング
防御力が５アップする。道具として使えばサポートＬ１の効果。

●初登場エリア▶★

●使用者▶全員

疾風のリング
すばやさが５アップする。疾風のチキンより効果が大きい。

●初登場エリア▶★

●使用者▶全員

いだてんリング
移動力が２アップする。持たせるキャラを決めるのも戦略だ。

●初登場エリア▶★

●使用者▶全員

白のリング
防御力が10アップする。道具として使えばオーラＬ２の効果。

●初登場エリア▶★

●使用者▶勇者、司祭

黒のリング
攻撃力が10アップする。道具として使えばブレイズＬ２の効果。

●初登場エリア▶★

●使用者▶ウィザード、ソーサラー

イビルリング
攻撃力が15アップする。道具として使えばスパークＬ２の効果。

●初登場エリア▶★

●使用者▶ウィザード、ソーサラー、司祭

命のリング
自分のターンごとにＨＰが５回復する。上級クラス専用装備。

●初登場エリア▶★

●使用者▶

勇者、パラディン、ペガサスナイト、ウォリアー、バロン、ウィザード、ソーサラー、司祭、マスターモンク、スナイパー、ブラスガンナー、バードバトラー、ベルセルク、フェニックス、ボウナイト、ニンジャ、怪獣、機械兵、レッドバロン、ゴーレム

攻撃 ●戦士が魔法を使える!?

灼熱の玉
炎で20前後のダメージを与える。威力は弱いが、入手しやすい。

●初登場エリア▶ミトゥラ神殿へ(P.88)

●使用者▶全員

凍てつく吹雪
氷で33前後のダメージを与える。非常用の武器として役立つ。

●初登場エリア▶ロフト村(P.98)

●使用者▶全員

神のいかずち
雷で50前後のダメージを与える。最高の攻撃力だが入手しにくい。

●初登場エリア▶★

●使用者▶全員

その他 ●戦闘には関係ない!?

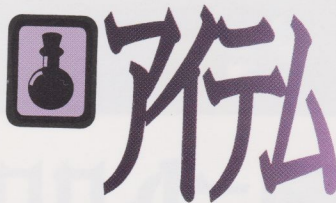
ミスリル
伝説の金属。ただし、どのように役立つかは、まったく不明。

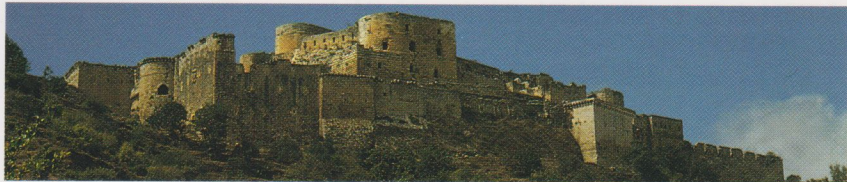
●初登場エリア▶★

●使用者▶全員

天使の羽
戦場からパーティー全員を離脱させる。危なくなったら使おう。

●初登場エリア▶グランシール城(P.33)

●使用者▶全員

アイテム

役立つアイテムを完全紹介するぞ!! なお、初登場エリアが★印のものはモンスターから奪うなどの、特殊な方法で手に入るアイテムだ。欲しい人は根気強く探してみよう。

武器

武器にはランクがあり、武器の性能がよいほど高い攻撃力が得られる。また、魔法と同様の効果を持った武器もあり、レベルであるLの数字で威力がわかる。★印はアイテムページと同じく貴重品であることを示す。なお、各職業は略号で表されている。欄外参照。

武器名	初登場エリア	概要	装備ジョブ
拳			
レザーグラブ	港町ハッサン(P.65)	攻撃力＋26	マスターモンク
パワーグラブ	ニューグランシール(P.77)	攻撃力＋33	マスターモンク
ブラスナックル	トリスタン(P.87)	攻撃力＋39	マスターモンク
アイアンナックル	モーン(P.92)	攻撃力＋43	マスターモンク
ミスティナックル	★	攻撃力＋48　道具で使えば、MPを吸いとる。	マスターモンク
ギガントナックル	★	攻撃力＋55　道具で使えばコンフューズＬ１。	マスターモンク
イビルナックル	イール村地下(P.102)	攻撃力＋63	マスターモンク
斧			
ショートアックス	グランシール(P.32)	攻撃力＋5	戦、ウォ、バ、レ
ハンドアックス	ニューグランシール(P.49)	攻撃力＋9	戦、ウォ、バ、レ
ミドルアックス	ピドー(P.56)	攻撃力＋13	戦、ウォ、バ、レ
パワーアックス	港町ハッサン(P.65)	攻撃力＋17	戦、ウォ、バ、レ
バトルアックス	港町ハッサン(P.65)	攻撃力＋21	戦、ウォ、バ、レ
ラージアックス	ニューグランシール(P.77)	攻撃力＋25	ウォ、バ、レ
グレートアックス	トリスタン(P.87)	攻撃力＋28	ウォ、バ、レ
ヒートアックス	★	攻撃力＋32　道具で使えば、ブレイズＬ２。	ウォ、バ、レ
アトラスの斧	★	攻撃力＋35　道具で使えば、ブレイズＬ２。	ウォ、バ、レ
大地の斧	★	攻撃力＋39　装備していれば、移動力＋１。	ウォ、バ、レ
ルーンアックス	古えのほこら(P.104)	攻撃力＋42　会心率上昇。アンチドウテL2。	ウォ、バ、レ
イビルアックス	★	攻撃力＋50　最大の破壊力だが、防御力ー5。	ウォ、バ、レ
弓			
木の矢	リブル(P.51)	攻撃力＋7	ア、レン、ス、ブ、ボ
鉄の矢	ピドー(P.56)	攻撃力＋12	ア、レン、ス、ブ、ボ
鋼の矢	港町ハッサン(P.65)	攻撃力＋17	ア、レン、ス、ブ、ボ
ロビンの矢	港町ハッサン(P.65)	攻撃力＋21会心率がアップする。	ス、ブ、ボ
アサルトシェル	ニューグランシール(P.77)	攻撃力＋25	ス、ブ、ボ
グレートショット	パキャロン(P.84)	攻撃力＋29	ス、ブ、ボ
ナスカーキャノン	ナスカーシップ内(P.93)	攻撃力＋33	ス、ブ、ボ
バスターショット	★	攻撃力＋37	ス、ブ、ボ
ハイパーキャノン	★	攻撃力＋40	ス、ブ、ボ

武器名	初登場エリア	概要	装備ジョブ
シャットキャノン	★	攻撃力＋43　アンチスペルＬ１の効果を持つ。	ス、ブ、ボ
イビルショット	悪魔の像(P.105)	攻撃力＋51　最大の破壊力だが、防御力ー5。	ス、ブ、ボ
剣			
木刀	グランシール(P.32)	攻撃力＋3	剣、鳥、バド、バ、勇、ニ、レ
ショートソード	グランシール(P.32)	攻撃力＋5	剣、鳥、バド、バ、勇、ニ、レ
ミドルソード	ニューグランシール(P.49)	攻撃力＋8	剣、鳥、バド、バ、勇、ニ、レ
ロングソード	ポルカ(P.54)	攻撃力＋12	剣、鳥、バド、バ、勇、ニ、レ
スチールソード	古代の意志を継ぐ~(P.59)	攻撃力＋16	剣、鳥、バド、バ、勇、ニ、レ
アキレスの剣	★	攻撃力＋19	剣、勇
ブロードソード	港町ハッサン(P.65)	攻撃力＋22	勇、バ、バド、ニ、レ
バスターソード	ニューグランシール(P.77)	攻撃力＋26	勇、バ、バド、ニ、レ
グレートソード	パキャロン(P.84)	攻撃力＋29	勇、バ、バド、ニ、レ
必殺の剣	ミトゥラ神殿(P.89)	攻撃力＋32会心率がアップする。	勇、バ、バド、ニ、レ
バトルソード	★	攻撃力＋35	勇、バ、バド、レ
フォースブレード	古えのほこら(P.104)	攻撃力＋46	勇
カウンターソード	★	攻撃力＋39反撃率がアップする。	勇、バ、バド、ニ、レ
レヴァティン	★	攻撃力＋42　道具で使えば、ブレイズＬ３。	勇、バ、バド、ニ、レ
暗黒の剣	★	攻撃力＋50　ソウルスチルＬ１。防御力ー5。	勇、バ、バド、ニ、レ
槍			
木の棒	グランシール(P.32)	攻撃力＋3	騎、パ、ペ
ショートスピア	グランシール(P.32)	攻撃力＋6	騎、パ、ペ
ブロンズランス	ガラム(P.41)	攻撃力＋9	騎、パ、ペ
スピア	ニューグランシール(P.49)	攻撃力＋12	騎、パ、ペ
スチールランス	ピトー(P.56)	攻撃力＋16	騎、パ、ペ
パワースピア	港町ハッサン(P.65)	攻撃力＋20	騎、パ、ペ
ヘビーランス	ニューグランシール(P.77)	攻撃力＋23	パ、ペ
ジャベリン	ケット(P.82)	攻撃力＋26	パ、ペ
クロムランス	トリスタン(P.87)	攻撃力＋31	パ、ペ
ホーリーランス	★	攻撃力＋39　防御力＋5。道具でHPが10回復。	パ、ペ
ミストジャベリン	★	攻撃力＋42	パ、ペ
ハルバート	★	攻撃力＋37　道具で使えば、スパークＬ１。	パ、ペ

武器名	初登場エリア	概要	装備ジョブ
イビルランス	悪魔の像(P.105)	攻撃力＋48　最大の破壊力だが、移動力ー２。	パ、ペ
杖			
木の杖	グランシール(P.32)	攻撃力＋3	魔、僧、ウィ、ソ、司
ショートロッド	ガラム(P.41)	攻撃力＋5	魔、僧、ウィ、ソ、司
ブロンズロッド	ポルカ(P.54)	攻撃力＋8	魔、僧、ウィ、ソ、司
アイアンロッド	港町ハッサン(P.65)	攻撃力＋12	魔、僧、ウィ、ソ、司
パワースティック	港町ハッサン(P.65)	攻撃力＋15	魔、僧、ウィ、ソ、司
フレイル	港町ハッサン(P.65)	攻撃力＋19	魔、僧、ウィ、ソ、司
守りの杖	ニューグランシール(P.77)	攻撃力＋22防御力が5アップする。	魔、僧、ウィ、ソ、司
インドラの杖	ケット(P.82)	攻撃力＋25　道具で使えば、MPを吸収する。	ウィ、ソ、司
魔導士の杖	★	攻撃力＋27　道具で使えば、ブレイズＬ２。	ウィ、ソ、司
祈りの杖	★	攻撃力＋26　道具で使えば、アタックＬ１。	ウィ、ソ、司
グレートロッド	★	攻撃力＋28	ウィ、ソ
サプライスタッフ	★	攻撃力＋32　道具で使えば、MPを吸収する。	司
聖者の杖	★	攻撃力＋29　1ターンごとにHPが3回復。	ウィ、ソ
吹雪の杖	★	攻撃力＋37　道具で使えば、フリーズＬ３。	司
女神の杖	★	攻撃力＋31　道具で使えば、ヒールＬ３。	ウィ、ソ
神秘の杖	★	攻撃力＋39　1ターンごとにMPが2回復。	ウィ、ソ、司
デーモンロッド	★	攻撃力＋50　MP吸収。ただし、すばやさー10。	ウィ、ソ、司
忍			
ショートナイフ	グランシール(P.32)	攻撃力＋5	シーフ
ダガー	リブル(P.51)	攻撃力＋8	シーフ
ナイフ	ピトー(P.56)	攻撃力＋12	シーフ
シーフズダガー	港町ハッサン(P.65)	攻撃力＋17すばやさが5アップ。	ニンジャ
菊一文字	★	攻撃力＋34	ニンジャ
忍びの刀	★	攻撃力＋39　連続攻撃する確率がアップする。	ニンジャ
特殊			
タロスの剣	★	攻撃力＋32　巨大なため、誰も装備できない。	なし
鉄球	★	攻撃力＋44　重すぎて誰もふりまわせない。	なし

各職業は以下の略号で示されています：ア→アーチャー、ウィ→ウィザード、ウォ→ウォーリアー、騎→騎士、剣→剣士、司→司祭、シ→シーフ、ス→スナイパー、戦→戦士、僧→僧侶、ソ→ソーサラー、鳥→鳥人、ニ→ニンジャ、バド→バードバトラー、パ→パラディン、バ→バロン、ブ→ブラスガンナー、ペ→ペガサスナイト、ボ→ボウナイト、魔→魔術師、マ→マスターモンク、レ→レッドバロン、レン→レンジャー、勇→勇者

魔法

強大な悪魔軍と戦うために必要な魔法23種類と、強力な力を秘めた各ブレス5種類を、一挙に紹介する。

攻撃魔法

直接攻撃と共に、敵にダメージを与えるのが攻撃魔法。ここぞというときに使えば、戦いの展開を変えることもできる。

スパーク・SPARK

空気中の電苛を集中させて、目標に対して放出する。高レベルの魔法では、一度に複数の目標に対して攻撃することができる。

LV	MP
1	8
2	15
3	20
4	20

属性　攻撃魔法　雷系
使用者　ボウイ、パイパー、オネイア

ヘルブラスト・HELL BLAST

目標の周囲の大気圧を急激に下げることで無数のカマイタチを生み出し、それによって相手の体を切り裂く魔法。

LV	MP
1	2
2	5
3	8
4	8

属性　攻撃魔法　真空系
使用者　サラ、ツィッギー、シーラ

ソウルスチル・SOUL STEAL

目標となる生物の生命力を吸収してしまう禁断の魔法。失敗することもあるが、成功すれば相手は一瞬のうちに絶命する。

LV	MP
1	8
2	13
—	—
—	—

属性　攻撃魔法　即死
使用者　カズン

ブレイズ・BLAZE

大気中の水素と酸素を反応させて、目標を炎で包み込む。高レベルになると、無数の火球を相手に降らして攻撃する。

LV	MP
1	2
2	6
3	10
4	10

属性　攻撃魔法　火炎系
使用者　カズン、パイパー、オネイア

火遁・KATON

魔法とは違って、ニンジャのみが使えるテクニックのひとつ。目標に対して、灼熱の火炎を向かわせることで攻撃する。

LV	MP
1	6
2	10
3	12
—	—

属性　攻撃魔法　火炎系
使用者　ジッポ

フリーズ・FREEZE

目標の周囲の気温を急激に下げることで攻撃する。相手は体温の急激な低下と激しい凍傷によってダメージを受ける。

LV	MP
1	8
2	13
3	12
4	12

属性　攻撃魔法　氷系
使用者　パイパー、オネイア

雷神・RAIJIN

これもニンジャが使うテクニックのひとつ。雷雲を呼び出して、強力な落雷を、目標に対して浴びせさせる大技。

LV	MP
1	15
2	18
3	20
—	—

属性　攻撃魔法　雷系
使用者　ジッポ

●表のみかた
属性～その魔法の種類と効果
ＬＶ～その魔法のレベル。ＬＶが高いほど強力になる
ＭＰ～ＬＶ別のマジックポイントの消費量
使用者～魔法を使える者

魔法

攻撃補助魔法

攻撃補助魔法は、こちらの攻撃をより有利にするために使用する。必ず直接攻撃と、ペアで使うようにすることだ。

スリープ・SLEEP

目標の神経系に働きかけることで、相手を深い催眠状態に陥れる。自然に目が覚めるまではどんな攻撃にも反応できなくなる。

LV	MP
1	4
—	—
—	—
—	—

属性	攻撃補助魔法　催眠
使用者	パイパー

アタック・ATTACK

目標の筋肉組織を活性化することで、直接攻撃の威力を増すことができる。敵にではなく、味方キャラに対してかける魔法。

LV	MP
1	7
—	—
—	—
—	—

属性	攻撃補助魔法　攻撃力アップ
使用者	シャロル

コンフューズ・CONFUSE

目標の神経を刺激することで、判断力をなくしてしまう魔法。LV 1で敵の命中率を下げ、LV 2で混乱させてしまう効果がある。

LV	MP
1	6
2	11
—	—
—	—

属性	攻撃補助魔法　混乱
使用者	カズン、シーラ

スロウ・SLOW

目標の代謝系に作用して、運動能力を著しく低下させる。これにかかると動きが遅くなり、戦いでは攻撃を避けにくくなる。

LV	MP
1	3
2	6
—	—
—	—

属性	攻撃補助魔法　すばやさダウン
使用者	サラ

アンチスペル・ANTI SPELL

目標の周囲の大気の運動を止めることで、魔法の呪文を唱えさせなくする。ただし、ブレス系の攻撃には効力がない。

LV	MP
1	5
—	—
—	—
—	—

属性	攻撃補助魔法　魔法封印
使用者	カズン、オネイア

サポート・SUPPORT

アタックの魔法を、さらに発展させた魔法。目標とする味方キャラの、防御力とすばやさを同時に増加することができる。

LV	MP
1	2
2	5
—	—
—	—

属性	攻撃補助魔法　攻撃力、すばやさアップ
使用者	ツィッギー、シーラ

回復魔法

薬と同じように味方の傷を治したり、状態を回復するのに必要な魔法。危険な敵に立ち向かうためにMPに注意しよう。

オーラ・AURA

ヒールの魔法を強化した回復魔法。一度に複数のキャラクターの傷を癒すことができるが、その分MPの消費量はやや高めだ。

LV	MP
1	7
2	11
3	15
4	20

属性	回復魔法　ＨＰ回復（複数）
使用者	ツィッギー、シャロル

ヒール・HEAL

傷ついた味方キャラのＨＰを回復させる魔法。高レベルになれば、離れた相手に対しても使うことができる。

LV	MP
1	3
2	5
3	10
4	20

属性	回復魔法　ＨＰ回復（１人）
使用者	サラ、ツィッギー、シャロル

アンチ・ドウテ・ANTI DOTE

敵の攻撃によって受けた毒を、一瞬にして中和してしまう魔法。毒消し草がない場合には、この魔法を使うといい。

LV	MP
1	3
2	6
3	10
4	16

属性	回復魔法　解毒
使用者	サラ、シャロル

魔法

召喚魔法

異世界から精霊を呼び出して戦わせる魔法。この魔法を使える者はごく少ないがそれだけに強力な威力を誇っている。

ダオ・DAO

大気を司どる精霊、ダオを召喚する。その攻撃は、大地をもゆるがす大風を起こして、目標にダメージを与える。

LV	MP
1	8
2	15
—	—
—	—

属性	召喚魔法　真空系
使用者	カズン、パイパー、リンダ

ネプチューン・NAPTUNE

大海の支配者、ネプチューンを召喚する。荒れ狂う大波のような攻撃は、激しい雨を目標に降らせることで攻撃をする。

LV	MP
1	12
2	19
—	—
—	—

属性	召喚魔法　氷系
使用者	カズン、パイパー、リンダ

アポロン・APOLLON

大空を疾る太陽の化身、アポロンを召喚する。超高熱の火球を発生させ、目標を跡形もないほどに燃やし尽くす攻撃が得意。

LV	MP
1	10
2	17
—	—
—	—

属性	召喚魔法　火炎系
使用者	カズン、パイパー、リンダ

アトラス・ATLUS

大地の守護者、アトラスを召喚する。その巨大な体を生かして目標を殴りつける攻撃から逃げられる者はいない。

LV	MP
1	14
2	23
—	—
—	—

属性	召喚魔法　なぐり系
使用者	カズン、パイパー、リンダ

その他の魔法

攻撃や回復、どのジャンルにも分類できない魔法はここに入る。区別できなくてもよく使う魔法なので、覚えておきたい。

リターン・RETURN

この呪文を唱えると、戦場から教会までワープすることができる。戦いで負けそうになったらこの魔法で戻ってやりなおそう。

LV	MP
1	8
—	—
—	—
—	—

属性	その他の魔法　街帰還
使用者	ボウイ

ブレス

特定のキャラクターだけが使える特殊攻撃。MPを消費しないので何度でも使用できるのだ。

ファイアーブレス FIRE BREATH

灼熱の炎を吐き出し、目標を瞬時に灰にする。
使用モンスター
ケルベロス
デビルグリフォン
パイロヒドラ
ヘルハウンド
ワイバーン
仲間のキウイも使用可。

ブリザードブレス BLIZZARD BREATH

超低温のブレスは、大気中の水分を刃物のような結晶に変化させて目標に襲いかかる。かなりの攻撃力を誇っているブレスだ。
使用モンスター
カオスドラゴン
ホワイトドラゴン

デーモンブレス DEMON BREATH

魔界の悪霊を召喚して目標に投げつける。これを喰らうと、生命力を悪霊達に吸収されてしまうのだ。
使用モンスター
ガラム
ゼオンガード
ゼオン

アクアブレス AQUA BREATH

クラーケンだけが使用するブレス。巨大な泡を目標に浴びせかける。この泡に包まれると、息ができなくなってしまうので、気をつけなければならない。
使用モンスター
クラーケン

バブルブレス BUBBLE BREATH

自分の身体を飛び散らして放出する泡状の物体。粘液でできた気泡ではあるが、浴びせかけられた目標は、強度のダメージを受けることになる。
使用モンスター
バブルベースト

イベント・転職アイテム

イベントクリアに必要なアイテム

ストーリーを進めるために必要になる重要アイテムだ。

タンポポの綿毛

机の国・チェス盤での開戦後

机の国から離れるときに必要なアイテム。パラシュートのように、高いところから降りられる。

ウッドパネル

古代通路前の広場

どこかの地下にあるという古代遺跡に入るための鍵。その入口は、名前に関係している。

大筒（おおづつ）

机の国・クリア後のドワーフの穴

洞窟をふさいでいる大岩を吹き飛ばすのに使うアイテム。ただし、これだけでは役に立たない。

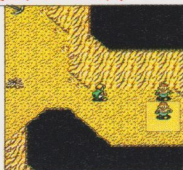
スカイオーブ

ナスカ大地

大空を飛ぶための乗り物、古代文明の遺産のナスカーシップを動かすことができるアイテム。

乾きの石

ドワーフの穴

いくらでも水を吸収してしまう。どこかにあるドワーフの隠れ里に入るために必要になる。

爆薬

机の国・クリア後のニューグラシール城

大砲の火薬。これがふたつあれば、洞窟の入口をふさいでいる岩を吹き飛ばすことができる。

キャラクター転職アイテム

これがないと転職できない職業があるのだ。

銀の戦車

闇の洞窟

馬に引かれた戦車を型取った銀細工品。アーチャーがブラスガンナーに転職できるようになる。

天馬の翼

パキャロン城

ペガサスの紋章が刻まれていて騎士が持っていると、ペガサスナイトに転職できるようになる。

戦士の誇り

ニューグランシール城

勇ましく戦う戦士のみが授かるもので、戦士がバロンに転職するときに必要なアイテムだ。

奥義の書

妖精の森

禁断の魔法の秘密が書かれている幻の書物。魔術師がソーサラーに転職するのに必要になる。

気合いの玉

修験者の小屋

高位の修業僧の気がこもっている水晶球。僧侶をマスターモンクに転職させる力を持つ。

PERFECT INDEX

アイテム

あ

か

さ

た

な

は

ま

や

ら

キャラクター

あ

か

さ

た

な

は

ま

ら

職業

あ

か

さ

た

な

は

ま

や

ら

地名

あ

か

さ

た

な

は

ま

や

ら

メガドライブ攻略ガイドブック
シャイニング・フォースII 古えの封印の百科

【企画・編集】
(株)ソニック
高橋宏之
高橋秀五
(株)キャラメル・ママ
福田純子
髙山邦雄(小学館)
【カバー・本文デザイン】
田村　宏(SAKANA STUDIO)
【イラスト】
SUEZEN
菊池晃弘(キャラメル・ママ)
【写真】
中田絵里(中田屋)
よねはらいさお
【編集協力】
斉藤昭士
細越理加
【監修・協力】
(株)ソニック
(株)セガ・エンタープライゼス

1993年11月20日 初版第一刷発行　　(検印廃止)

●発行人
田中一喜
●印刷所
三晃印刷株式会社
Printed in Japan
●発行所
〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2の3の1
振替(東京8-200)
TEL　編集 (03) 3230-5395
　　　販売 (03) 3230-5747

株式会社小学館

ISBN4-09-102459-9

ENCYCLOPEDIA
SHINING FORCE II

本書独占!! 巻頭㊙ふくろとじ／今明かされる「シャイニング・フォースⅡ」究極の謎

SECRET 1 隠された戦士を発見!!

SECRET 2 未知の武器を作り出すドワーフの鍛治屋

SECRET 3 絶対見つけられない隠しアイテム大公開！

SECRET 4 超極秘戦闘フィールドの究極バトル

雑誌 69912－59　定価1,350円（本体1,311円）

T1069912591357

ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II

シャイニング・フォースII 古えの封印百科

すべてがわかる
完全攻略版
巻頭ふくろとじつき

株式会社ソニック
高橋宏之 責任編集

本書独占！だれも解けなかった4大SECRETが、今明かされる
巻頭㊙ふくろとじ/究極の謎全公開！

WLS 小学館
ワンダーライフスペシャル

ENCYCLOPEDIA
SHINING FORCE II

MEGA DRIVE
メガドライブ攻略ガイドブック

ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II

シャイニング・フォースII 古えの封印百科

すべてがわかる
完全攻略版
巻頭ふくろとじつき

株式会社ソニック
高橋宏之 責任編集

本書独占！だれも解けなかった4大SECRETが、今明かされる
巻頭㊙ふくろとじ/究極の謎全公開！

シャイニング・フォースII 古えの封印百科

WC 小学館 ワンダーライフスペシャル

シャイニング・フォースII 古えの封印百科 完全攻略版

小学館

ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II

シャイニング・フォースII 古えの封印百科

すべてがわかる
完全攻略版
巻頭ふくろとじつき

株式会社ソニック
高橋宏之 責任編集

本書独占！だれも解けなかった4大SECRETが、今明かされる
巻頭㊙ふくろとじ/究極の謎全公開！

シャイニング・フォースII 古えの封印百科 完全攻略版

小学館